Come sono cambiati in questi vent'anni gli eroi dei ventenni? Che differenza c'è tra Capitan Harlock e il Corsaro Nero? Qual è lo scarto linguistico tra le avventure di Superman e quelle di Jeeg robot d'acciaio? Attraverso un'indagine incrociata Marco Pellitteri si interroga sui rapporti tra gli eroi della tradizione classica e quelli dell'ultima generazione cresciuta con personaggi televisivi spesso provenienti dal Sol Levante. Ci troviamo evidentemente in presenza di un conflitto tra generazioni che trova la sua chiave di volta nel linguaggio e che ha portato il pubblico adulto a rifiutare in blocco l'«invasione» nipponica. *Mazinga Nostalgia* cerca di rendere giustizia ai nuovi beniamini del pubblico giovanile, sfatando i luoghi comuni diffusi sul loro conto e passando in rassegna ambienti culturali, generi narrativi e personaggi che alimentano la mitologia televisiva della *Goldrake-generation*.

Marco Pellitteri (Palermo, 1974) si interessa di comunicazione sotto vari aspetti. Si è diplomato nel 1996 presso l'Istituto Europeo di Design di Roma. Oggi lavora come grafico free-lance tra Roma e Palermo. È stato fondatore e coordinatore della rivista d'arti visive «Lapilli». Collabora con varie riviste e giornali («Schizzo», «Cyberzone», «Il Pepeverde», «Liber», «Fumo di China»), per i quali scrive di fumetto, cinema d'animazione, arte contemporanea. Per Castelvecchi ha pubblicato *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto* (1998).

L. 24.000

CASTELVECCHI

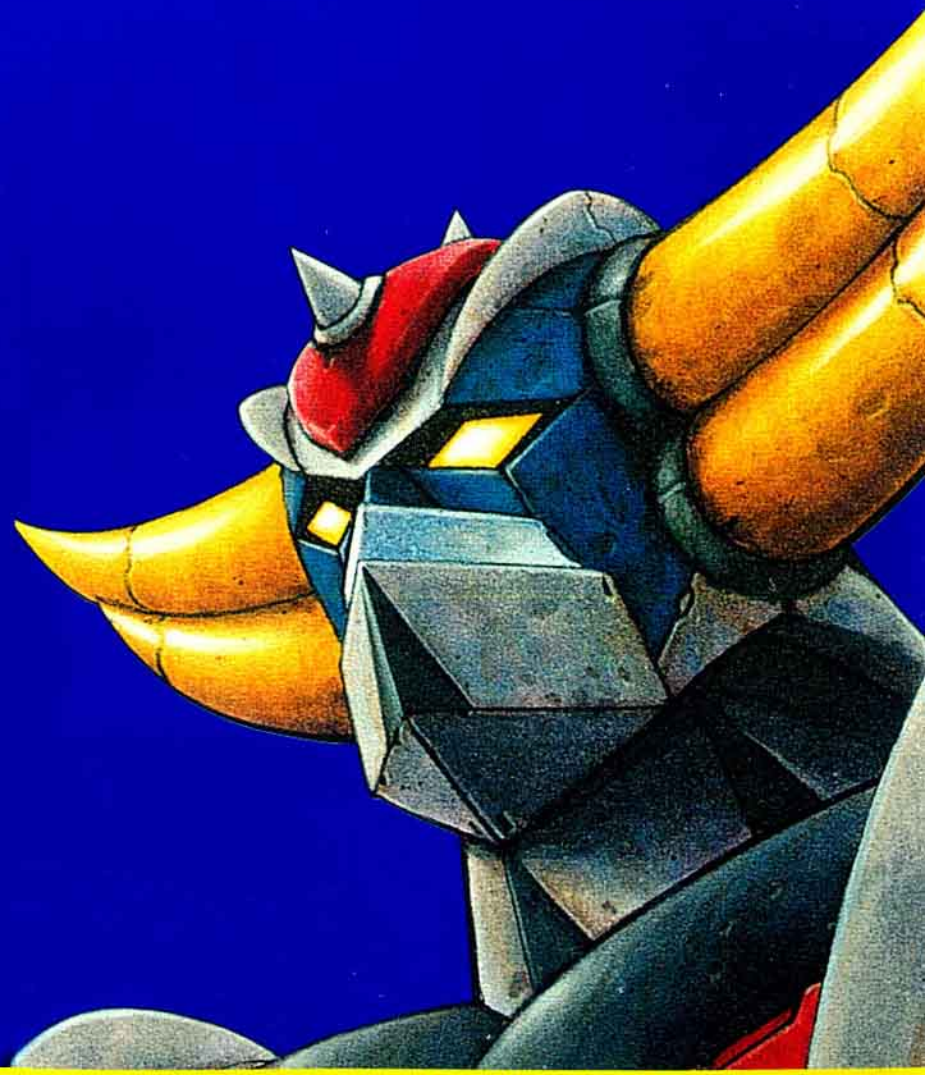
MAZINGA NOSTALGIA

Marco Pellitteri

MAZINGA NOSTALGIA

Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation

Presentazione di Alberto Abruzzese



CASTELVECCHI

I edizione: dicembre 1999
© CASTELVECCHI
Editoria & Comunicazione srl
Via G. Severano, 33 – 00161 Roma
tel. 06/44252489-44252497
Tutti i diritti riservati
Progetto grafico
CASTELVECCHI
Editoria & Comunicazione srl
Editing grafico e impaginazione per *Mazinga Nostalgia*
MARCO PELLITTERI - COMUNICAZIONE VISIVA
maapec@tin.it

ISBN: 88-8210-149-5

Importante: i dattiloscritti inviati all'attenzione della casa editrice non verranno restituiti

COPYRIGHTS IMMAGINE DI COPERTINA
UFO Robot Goldrake di Go Nagai © 1975 Dynamic Planning
Illustrazione di Jun'ichi Nakamura. Su concessione di Dynamic Planning.

L'editore Castelvecchi e l'autore ringraziano le Case editrici per la concessione di brani e/o immagini appartenenti a opere di loro proprietà e si scusano per eventuali omissioni, errori nelle citazioni e nella segnalazione dei copyright. Resta pertanto a disposizione degli aventi diritto e s'impegna ad apportare nelle ristampe o edizioni successive le dovute correzioni.
La presente opera di saggistica è rivolta all'analisi e alla promozione di autori e opere d'ingegno, che si avvale del diritto di citazione (Art. 70 della *Legge sul Diritto d'Autore* e Art. 10 della *Convenzione di Berna*). Le opere qui citate e le immagini pubblicate servono a convalidare il discorso, o costituire la premessa per una confutazione o discussione, o far parte di una vera e propria rassegna organizzata o infine a illustrare un discorso. L'Autore e l'Editore declinano ogni responsabilità derivante dall'uso o dall'abuso delle informazioni contenute nel presente volume.
È vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche a uso interno o didattico, senza l'autorizzazione scritta dell'editore. Per la legge italiana la fotocopia è lecita solo per uso personale *purché non danneggi l'autore*. Quindi ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita e minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la scienza. Chi fotocopia un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto e opera ai danni della cultura.

Marco Pellitteri

Mazinga Nostalgia

Storia, valori e linguaggi della *Goldrake-generation*

Presentazione di
Alberto Abruzzese

Contributi critici di
Paolo Bozzola, Luca Di Martino
Francesco Filippi, Giuseppe Guida
Valentina Semprini

CASTELVECCHI

Agli Amici
di Ieri,
di Oggi,
di Domani

Presentazione

Alberto Abruzzese

Chi ha comprato questo libro da competente o amatore degli eroi, dei generi e dei mezzi di comunicazione su cui esso si intrattiene vi troverà sicuramente più motivi di divertimento e di calorosa identificazione: qui si apre una lettura sconfinata degli «oggetti» del loro desiderio. Ma l'autore, Marco Pellitteri, non ha scritto solo per loro, per i suoi simili, per la comunità di cui è partecipe, per il suo *target*. Come spesso accade a chi vuol rendere pubblico il proprio pensiero, egli si rivolge anche a un *lettore-mondo*, cioè al sistema in cui vive, ai suoi linguaggi e ai rapporti di potere che vi si incarnano. Dialoga con il proprio tempo e si scontra con chi ancora lo possiede e lo usa *per un verso che non è il suo*. Scrive dunque per *correggere* il mondo.

E qui, infatti, l'autore si scontra con chi si ostina a presumersi capace di educare e interpretare la nuova generazione dei giovani di oggi a partire dalla continuità di ieri; con chi, invece di saperla percepire nella sua natura di *rifondazione*, continua a proporre la centralità e autorità dei propri valori, delle proprie gerarchie, dei propri strumenti critici. Pellitteri ha scritto questo libro per andare *contro* il pensiero dominante in Italia. Lo ha fatto ricorrendo a un altro pensiero dominante, quello della propria esuberante personalità di vigile osservatore e più ancora di consumatore dei mercati culturali di massa e dei loro soggetti. Ecco allora che l'aspetto ludico di tutte queste pagine – quasi interamente dedicate ai consumi voluttuari della cultura di massa – coincide con un'autentica vocazione *critica* e con una profonda tensione *politica*: la politica come appartenenza, come senso dell'abitare, dell'esserci al mondo; lunque quella forma della politica che è ormai del tutto sfuggita al campo di attenzione e di azione dei politici di professione, del «pensiero politico» del sistema tardomoderno.

State per entrare in una lunga e appassionata conversazione sui testi e sulle derive testuali che caratterizzano l'attuale cortocircui-

to multimediale e virtuale tra Moderno e Post-Moderno. Dunque state per avere accesso in una dimensione che, obliterando i modelli del Classico e privilegiando la sostanza originaria dei miti, non comprende più in sé la dialettica tra Antico e Moderno. Pellitteri – riconoscendo il carattere «multiversale» del presente ed esaltando la *differenza* tra universi orientali e universi occidentali che ne costituisce la nuova frontiera – ragiona sulla prossimità conflittuale tra gli immaginari della cultura industriale e quelli delle culture post-industriali.

Questa emergente prossimità spiega il senso assolutamente originale del titolo: *Mazinga Nostalgia* è l'ossimoro – l'ibridazione – che sta a designare un lavoro critico compiuto *con sentimento giapponese* sui valori e i linguaggi dell'immaginario giovanile individuato nei suoi slittamenti dalla tradizione pretelevisiva e novecentesca di Salgari a quella televisiva e già post-televisiva di quella che Pellitteri definisce *Goldrake-generation* (solidamente connessa alle strategie della società dello spettacolo ma anche esperienza antesignana dell'intrattenimento somatico con i videogame).

È su questo ultimo snodo degli *Ufo Robot* giapponesi che Pellitteri fa perno per costruire il suo discorso politico, il suo sfruttamento strategico dei territori globali del consumo giovanile, *localizzandoli* nel nostro contesto nazionale, nei suoi conflitti fra tradizione e innovazione. Su questo spunto tematico, l'analisi si estende a macchia d'olio, ma sempre tenendo a mente, fra letture testuali e sequenze storiche, il suo potenziale critico.

Infatti la reazione di violento rigetto, con cui il senso degli *anime* giapponesi fu accolto dai Testimoni e Controllori del sistema italiano, sta a dimostrare la povertà critica e politico-amministrativa di chi ha affrontato il momento in cui la nostra cultura nazionale (puntutamente individuata da Pellitteri nel «giornalismo populista bassotelevisivo», ma estendibile a ogni altro regime istituzionale del sapere, dalla scuola al ceto degli intellettuali) è entrata davvero in contatto – senza potere o volere comprenderne il senso e le opportunità – con l'uomo tecnologico, con la grande raffigurazione post-umana di GOLDRAKE, la sua riconosciuta fusione antropologica, affettiva e sensoriale, tra i corpi della *natura* e i corpi della *macchina*.

L'autore del libro, coerentemente con gli obbiettivi post-moderni che si propone, rivendica con orgoglio la propria inclinazione per la ricchezza *trash* del mostro giapponese GODZILLA piuttosto che per il Kitsch imperialista del mostro americano KING KONG.

Al contrario, io ho amato sin nelle mie viscere il KING KONG degli anni Trenta hollywoodiani, vera e propria *opera-mondo* dell'immaginario collettivo industriale e capitalista. Già in questo mio personale orientamento si rivela una struttura emotiva e mentale che non riesce pienamente a *condividere* l'immaginario collettivo a cui appartiene la *Godzilla-generation*. Ma è proprio su questi scarti generazionali che Pellitteri sa lavorare bene e ha la vista lunga.

Stando alla sua classificazione, appartengo per una metà alla generazione dei «padri» e per l'altra alla generazione degli «zii». Quando pubblicai *Forme estetiche e società di massa* (Marsilio, 1973) e *La Grande Scimmia* (Napoleone, 1978), avevo fra i trentuno e trentasei anni. In quei due saggi sull'industria culturale e sull'immaginario collettivo occidentale, ma di fatto sulle *politiche dei media*, avevo tentato di fare la mia parte. Ma anche se, più tardi, sono diventato un accademico, fui *politicamente sconfitto*. Infatti, al pieno decollo sociale dei consumi diffusi e della tv generalista di fatto non corrispose alcuna intelligenza riformatrice da parte del sistema italiano, delle sue culture di governo e tantomeno delle sue culture di opposizione. E nella scomoda posizione dello sconfitto ho continuato a scrivere fino a oggi.

Lo scontro ci fu, anche se nulla ebbe a che vedere con la messa in scena generazionale del Sessantotto. Ma, con la disfatta del piccolo manipolo di sabotatori (quanti e quanto resistenti?) che se ne fece carico, il tentativo fu sommerso dal conformismo che attraversava (e attraversa) non solo le nostre istituzioni culturali, ma anche i modelli produttivi e gli statuti professionali delle nostre culture di mercato. A tal punto fu sommerso o disperso che persino ricercatori attenti, minuziosi e vivaci come Pellitteri non sono più in grado di rimetterlo in luce e di riprenderlo. Ma, forse, ciò che in me è diventato *disprezzo* verso gli interlocutori della mia gioventù, per Pellitteri e per i suoi coetanei si è tradotto nella decisione di non sentirsi vincolati a questioni che non riguardano il *proprio* tempo, e dunque di essere *indifferenti* verso i sopravvissuti della mia generazione. Essi parlano di un territorio che non appartiene più alla letteratura dei «padri» e degli «zii».

Ora che ho cinquantasette anni, a fare la sua parte è Marco Pellitteri, che ne ha venticinque. Nel leggerlo, tuttavia, mi è sembrato (e spero che non sia per mia vanità) di poter dire che, per quanto qui l'approccio critico, nella sua *verginità*, sia tendenzialmente mutato, il quadro dei problemi di orientamento politico-culturale sui temi trattati – gli eroi e i miti della modernità, la violenza tecnologica e sociale, la serialità televisiva e post-televisiva («aserialità seriale», dice Pellitteri), i linguaggi dei consumi ecc. – resta assai vicino all'orizzonte teorico in cui ho sempre cercato di muovermi. È un tardivo conforto per le delusioni a cui ho fatto riferimento. Tanto più dal momento che questa consonanza non proviene (o almeno, nel caso di Pellitteri, non ancora) da un qualche ambito di studi universitari, ma emana invece se non dal «basso» sicuramente dall'«esterno», dalla spontaneità di un'esperienza vissuta. Da un *prosumer* che ha preso a scrivere (e anzi è già al suo secondo libro di studioso-amatore).

In *Mazinga Nostalgia* l'accumulo di riferimenti testuali ed extratestuali – di percorsi, di argomentazioni e digressioni multimediali su letteratura, cinema, televisione, fumetti, *cartoons*, reti ecc. – è imponente: rispetto ai modelli della saggistica accademica, attesta un genere tutto particolare e nuovo di scrittura erudita e insie-

me emotivamente rigogliosa, in cui lo stile *umile* e quotidiano della conversazione dal vivo si sostituisce all'intento sistematico dei trattati e tuttavia conserva anche la puntigliosità classificatoria del collezionista.

Marco Pellitteri appartiene a una recentissima generazione di studenti (ma è già stato così per Gino Frezza e Sergio Brancato, due autori giustamente tenuti da conto in queste stesse pagine) che frequenta le università avendo già acquisito un bagaglio di conoscenze nel campo dei media totalmente fuori dalla portata dei loro docenti, quand'anche questi appartengano all'avanzata postazione post-umanistica degli studi e dei corsi universitari di scienze della comunicazione. E ormai, per quanto carico di *nostalgia*, io sono tra questi.

Certo, a fronte del sapere situato e insieme globale di questi studenti d'eccezione, noi docenti potremmo riproporre contesti teorici più estesi o più profondi, o norme metodologiche più evidenziate, oppure qualche operazione stilistica e formale volta a ridurre alcune eccessive ridondanze del linguaggio parlato e della polemica diretta (come quella via Internet). Ma non sono poi tanto sicuro che, imponendo questo *re-editing*, possa al contempo salvarsi l'originalità di un pensiero e di un'esperienza che *fortunatamente* è molto lontana dall'autorità del libro «classico» e dunque dagli impianti istituzionali e dalle *routines* del sapere (e della loro riproduzione sociale). Lontana dunque proprio dagli apparati che in tutti questi anni hanno avuto la funzione di frenare o bloccare la comprensione dei mutamenti socioculturali in atto. Forse, più che correggere, dobbiamo imparare ad *ascoltare*.

Roma, settembre 1999

Premessa

L'idea di questo libro mi è nata non da uno ma da vari spunti compresenti, e quello più «forte» è stato una riflessione sui disegni animati giapponesi, sui pregiudizi che ancora li avvolgono e sulle contraddizioni e leggerezze di cui è responsabile il sistema italiano dell'informazione a proposito dei rapporti fra la TV e i minori. L'idea ha cioè avuto un'origine intellettuale e allo stesso tempo *passionale* (parrà chiaro che io apprezzi l'animazione, e non soltanto quella giapponese). Di certo il libro non ha avuto un'intenzione «commerciale». Dico questo perché credo che i lettori abbiano il diritto (forse la necessità) di conoscere i pensieri dell'autore del prodotto che acquistano, specie se riguardano il saggio appena pagato in libreria. A patto di non essere noiosi: ma questo forse è un mio limite.

Vorrei dunque provare, *a posteriori*, a individuare (o a proporre) i pubblici che potrebbero sentirsi interessati a *Mazinga Nostalgia*. Innanzitutto gli appassionati di disegni animati giapponesi, di età fra i sedici e i (?)ant'anni. Inoltre, potrebbe risultare divertente per tutti i ragazzi che abbiano vissuto il periodo dell'«invasione» televisiva degli eroi nipponici, e anche per i lettori di fumetti, che spesso hanno sentito rivolgere, verso le loro letture predilette, delle critiche simili a quelle indirizzate a GOLDRAKE, CANDY CANDY & Co. Mi piace inoltre pensare che il testo possa arrivare ai «genitori», alla generazione che oggi viaggia fra i cinquanta e i sessantacinque anni, affinché possano ricevere qualche notizia e chiarimento sulla confusa questione della TV per i ragazzi e sui cartoon nipponici. Per altri motivi, il libro potrebbe interessare gli universitari di Sociologia dei media e di TV in particolare, nonché gli studenti di Psicologia e Scienze dell'educazione. Infine, il testo prova a ricordare, con fermezza ma anche un poco d'ironia, i presupposti deontologici di tutto quel sistema dell'informazione sullo spettacolo e sulla TV che in questi ultimi vent'anni si è «inquinato» e ha messo in second'ordine proprio quei princìpi costitutivi di cui dovrebbe esser garante: onestà, obiettività, completezza, profondità, imparzialità.

In effetti qui non si parla solo di disegni animati giapponesi: i temi sono tanti e diversi. Tutti però contribuiscono a tracciare un *iter* che, quasi come in *crescendo*, vede nella trattazione dei «cartoni» del Sol levante il naturale culmine argomentativo.

Ringraziamenti

Sono innanzitutto in grande debito con i competenti Sergio Brancato, Ermanno Detti e Luca Raffaelli, per i preziosi consigli fornitimi in fase di stesura, e in particolare con il professor Alberto Abruzzese per aver voluto generosamente leggere il testo e stendere la Presentazione. E dico grazie al Sindaco di Palermo Leoluca Orlando per il costante interesse dimostrato per il mio lavoro. Ringrazio inoltre l'attività di autori che hanno parlato per primi in Italia di disegni animati giapponesi: Alfredo Castelli, Gianni Bono e le storiche redazioni di «Eureka» e di «IF»; Luca Raffaelli; Fabrizio Ferrario, creatore della rivista «Yamato», e Maurizio Costa, coordinatore editoriale di Yamato Video; Silvio Andrei; il gruppo dei *Kappa Boys*. E, naturalmente, tutti i bravi e appassionati saggisti, diffusori di riviste sui disegni animati giapponesi, che hanno prodotto ottimo materiale critico-informativo, fra cui in particolare Francesco Prandoni e Murakami Saburo.

Ringrazio molto i miei amici e/o colleghi, che mi hanno spesso elargito consigli e fornito notizie interessanti: Giovanni Abruzzini, Richard Antimiani, Simone Badalucco, Meriel Baines, Emiliano Caruselli e Davide Palumberi, Gianluca Bruttini, Maddalena Ciociola, Carla Santoro e Manuel Studer, Chiara Casarico, Manuela Cucina, Francesca Comunello, Sylvia De Fanti, Rossana De Guglielmo, Enrico D'Elìa, Francesco Denti, Alessandro Di Nocera, Arabella D'Onofrio, Andrea Fassio, Irene e Vincenzo Ferrante, Fomi, Oliviero Giannini, Rally Gorelli, Alessandra e Claudia Lo Castro, Marcella e Valeria Maniscalco, il grandissimo Fabrizio Mazzotta, Laura Parenti, Antonio Perri & Margherita, Giuliano Pitti, Sun Ricca, Enrico Salvatori, Tabo Sciortino, Pedra Sferracarini, Silvia & Sguerino, Massimiliano Tinnaro, Francesco e Laura Traina, Giorgia Turi, Valeria & Sara, Letizia Vallone, Stefano Ventura, Roberta Vizzini.

Dico inoltre grazie agli amici della siciliana *Radio Time*, in particolare i «colleghi» *Tony Toné* e *Othello M.C.* della trasmissione *Trancha Hip Hop*, con i quali mi sono radiofonicamente divertito nel 1999.

In modo fortissimo, ringrazio gli amici e colleghi che hanno collaborato con i loro contributi critici: Paolo Bozzola (che ha curato il capitolo sulla musica), Luca Di Martino, Francesco Filippi, Giuseppe Guida, Valentina Semprini (che hanno redatto la quasi totalità delle Schede della Parte terza), Pietro «Mancoda» Mancuso (che ha collaborato alla cura della Webgrafia), Umberto Francia dell'Associazione culturale *Dark Elves* (per la sua definizione di «Gioco di Ruolo») e Arianna Leonardi (per le belle immagini che mi ha gentilmente spedito via *e-mail*). Paolo Bozzola, Luca Di Martino, Francesco Filippi e Valentina Semprini hanno inoltre letto il manoscritto originale, fornendomi segnalazioni, immagini e numerosi e preziosi spunti in fase di stesura, o «correzioni» dell'ultim'ora.

Infine, un ringraziamento speciale a Laura.

Ovviamente, ogni errore presente nel libro è solo mio.
That's All, Folks!

M.P.
Roma/Palermo, ottobre 1999

MAZINGA NOSTALGIA

Le discussioni con uomini pertinacemente ostinati nei loro princìpi sono, fra tutte, le più noiose, ad esclusione forse di quelle con persone assolutamente sleali, che non credono in realtà alle opinioni che difendono, ma si impegnano nella controversia per ostentazione, per spirito di contraddizione, o per un desiderio di mostrare capacità intellettuali e acutezza mentale superiori a quelle degli altri uomini.

DAVID HUME, *Ricerche sull'intelletto umano e sui princìpi della morale, 133.*

Nota sull'*editing*

In ciascun paragrafo e didascalia i nomi dei personaggi sono sempre scritti in MAIUSCOLETTO (ad es. MAZINGA); i nomi delle storie o delle opere sono sempre scritti in *corsivo* (ad es. *Il Corsaro Nero*); i nomi di giornali e riviste sono scritti «fra virgolette» (ad es. «l'Uomo Ragno»).

I termini stranieri, se scritti in corsivo, rispettano il plurale e il singolare della lingua d'origine (ad es. il *cartoon*, i *cartoons*); se scritti in tondo, sono sempre al singolare (ad es. i serial). I nomi giapponesi sono scritti rispettando l'ordine «cognome nome», quindi scriveremo non «Osamu Tezuka» ma «Tezuka Osamu».

I rinvii bibliografici sono così costituiti: (Autore/i, *titolo pubblicazione*, pagina/e di riferimento [se necessario]); ad es. (U. Eco, *Apocalittici e integrati*, p. 23). I dati completi di ogni citazione bibliografica sono sempre riscontrabili nei Riferimenti mediagrafici.

Nota sulle immagini

L'insieme delle figure in bianco e nero presenti nel corso del testo non intendono costituire un completo rendiconto visivo di tutti i personaggi citati nel saggio: ciò per questioni soprattutto di spazio oltre che di maggiore rappresentatività delle illustrazioni prescelte.

Al contrario, le cinquantasei figure presenti nell'inserto a colori corrispondono precisamente agli altrettanti personaggi trattati nelle quaranta Schede tecnico-critiche della Parte terza.

Glossario

Alcuni vocaboli, piuttosto «tecnici», potrebbero essere di non immediata comprensione per tutte le fasce di lettori: alla loro prima apparizione sono perciò evidenziati con un asterisco * quelli che potrebbero, forse, avere bisogno di una chiarificazione; si rimanda quindi al Glossario.

Introduzione
Immaginari eroici e fantanostalgie

In questi anni abbiamo assistito in Occidente a un'enorme proliferazione del materiale culturale giapponese, soprattutto dei *manga** (i fumetti nipponici) e degli *anime** (i disegni animati).

Esistono a tutt'oggi diversi contributi incentrati sugli eroi giapponesi, sui nuovi fumetti e sui nuovi *cartoons**, alcuni dei quali pregevoli. *Fanzines**, *prozines**, riviste professionali specializzate, index* estremamente aggiornati costituiscono oggi un corpo di pubblicazioni esaustivo delle produzioni che mensilmente scavalcano mezzo mondo e giungono a noi. *Mazinga Nostalgia* non si propone di essere una guida onnipervasiva dell'argomento; anche perché non ce n'è il bisogno. La bibliografia su questi temi è non solo, come si diceva, vasta e completa, ma anche di facile reperibilità. *Mazinga Nostalgia*, inoltre, non vuol essere un saggio su *anime* e *manga* presi come unico fenomeno: anzi, non si parlerà di *manga* quasi per niente. Si parlerà piuttosto di *anime*, e comunque non solo da un punto di vista critico di stampo «semplicemente» cinematografico. L'approccio adottato è un altro anche a causa della sensazione che ci fosse, fra i tanti aspetti, una serie, nell'ambito dell'analisi di questo tipo di prodotti, che richiedesse finalmente la meritata attenzione. Nella fattispecie ci incentreremo più che altro sulla produzione televisiva, attraversando comunque, tangenzialmente o quasi, anche altri scenari mediali (fumetti, *merchandising**, musica ecc.).

Mazinga Nostalgia

Per i naufraghi della cultura di massa che non lo sapessero, MAZINGA' è uno dei più rappresentativi personaggi dell'animazione giapponese degli anni Settanta, il cui nome è ormai entrato nel linguaggio comune. Quanto al termine *Nostalgia*, non ci si faccia sviare: noi ci auguriamo che questo studio sugli eroi della gioventù, e in particolare su quelli giapponesi, possa costituire non tanto e non solo un *tributo* a MAZINGA & Co, per quanto analitico, ma anche e soprattutto un *contributo* critico accurato.

Qui in Italia una grossa fetta dei pubblici giovanili negli ultimi anni ha sentito la spina dorsale come percorsa da un brivido. Quel tremore irrefrenabile si è rivelato essere una spasmodica voglia di ritorno agli «eroi» dell'infanzia e dell'adolescenza. Questa vasta porzione di *audience** in gran parte è formata, per l'appunto, da giovani, maschi e femmine, fra i sedici e i trent'anni circa, che non hanno mai smesso di amare i loro beniamini giovanili, e che ultimamente hanno intensificato questo loro affetto; non solo, ma anche da schiere di ragazzi che avevano «dimenticato» questi loro tanti amori e che oggi, in pieno *revival*, li stanno riscoprendo.

Gli anni Settanta e Ottanta sono ormai abbastanza lontani perché si verifichi – come spesso accade in più ambiti, e per ogni «generazione» cresciuta con i mass media – una sorta di *ciclo di ritorno*, un flusso malinconico di recupero dei «bei tempi andati». È un fenomeno chiaro e di intuitiva comprensione, ma tanto importante da richiedere anche alcuni commenti. Innanzitutto, bisogna tenere a mente che esistono tanti tipi di fan per quante sono le passioni.

Signori ultrasessantenni gironzolano per i mercatini dell'antiquariato o del modernariato alla ricerca – per l'appunto *nostalgica* e a tratti «struggente», almeno a uno sguardo romantico – di cimeli del passato recente: cartoline d'epoca,[2] lampade a olio, libri scolastici di un'era premontessoriana che forse neanche loro hanno sperimentato ma nella quale si riconoscono. Cercatori d'oro quaranta-cinquantenni frugano tra polverose pile di «Albi del Falco» alla ricerca di quel numero di NEMBO KID o di GORDON FLASH.[3]

E, similmente, fan più giovani ma forse ancor più «sfegatati» pagano svariate decine di migliaia di lire per quel graffiato 45 giri dei Cavalieri del Re,[4] per il modellino di DALTANIOUS,[5] per il primo numero di «Yamato».[6] Appare dunque chiaro che ogni generazione di spettatori, lettori, ascoltatori, ama e difende a spada tratta i territori e i nomi della propria giovinezza secondo una visione univoca, parziale e spesso «sbilanciata» di quello che in realtà è un conglomerato multistrato, anzi quasi *rizomatico*[7] di più «immaginari collettivi», conviventi e intersecantisi. Immaginari che in un mondo perfetto dovrebbero essere tutti apprezzati o quantomeno non criticati *a priori* dalle varie «fazioni», ma che invece nel nostro sistema culturale godono (o soffrono, a seconda del caso), per una miriade di congiunture «storiche», di diversi gradi di *legittimazione*.

Il nonno adorava le storielle protofumettistiche del «Corriere dei Piccoli» e i *comics** americani pubblicati su «L'Avventuroso», e magari non guardava di buon occhio certo fumetto «nero» degli anni Sessanta e Settanta (DIABOLIK, SATANIK ecc.), un po' troppo a tinte fosche per i suoi canoni fumettistici. Il papà collezionava gli albi di TEX e di ZAGOR, amava BATMAN e fin da subito vide con una certa perplessità le prime, iperdinamiche battaglie del robot GOLDRAKE[8] per il quale, neanche a dirlo, i figli andavano letteralmente pazzi.

Senza dilungarsi troppo, in questa sede, sul tema delle «fazioni» generazionali (che altrove ha ricevuto più ampie attenzioni[9]), diciamo che ciascun gruppo di appassionati tende a tirar acqua al suo mulino e a svalutare, assecondando millenarie pratiche di centrismo culturale, gli amori altrui. Tuttavia la «generazione» di attuali sedicenni-trentenni ci pare avere, rispetto a quelle che l'hanno preceduta, una generale scarsità di pregiudizi nei confronti di altri universi immaginativi. Sussiste invece un atteggiamento di generale «tolleranza» (che può oscillare dall'indifferenza, alla curiosità, al vero e proprio interesse) nei confronti degli altri immaginari. Una legittimazione che viene da un pubblico giovane sì, ma attrezzato e allenato, grazie al perenne contatto con la multidirezionalità dei mass media, a non dare frettolosi giudizi di valore verso categorie della fantasia sconosciute. E questo accade, grazie al cielo, perché i giovani di oggi sono cresciuti in un mondo che ha finalmente cominciato a proclamare l'importanza della multietnicità e della multiculturalità, e che quindi spesso ha assunto caratteristiche *transgenerazionali* nell'approccio alla produzione mediale.

Dal cinema d'*essai* alla pionieristica TV degli anni Cinquanta, dai giocattoli di legno e metallo (trenini, *Meccano*) ai *comics* degli anni Trenta: oggigiorno una larga e «multimedializzata» parte di giovani consumatori culturali guarda a queste categorie ludico-mediali con comprensione, benevolenza, tutt'al più indifferenza, come accennato più su. È un approccio diametralmente opposto a quello che la *Goldrake-generation*, e più recentemente il popolo degli appassionati di videogiochi, hanno ingiustamente subìto dalla seconda metà degli anni Settanta a oggi. Il fenomeno è colossale, complesso e per certi aspetti inquietante: si tratta di un'ostinazione cronica, insistita e pedagogicamente miope nell'opporre un rifiuto secco alla richiesta di legittimazione, da parte dei giovani, del proprio immaginario, del proprio mondo letterario, paraletterario e audiovisivo, sostanzialmente multimediale. Questo veto, che spesso ha preso la forma di un ostracismo moraleggiante e benpensante («questi cartoni sono troppo violenti!», *et similia*), è opposto proprio dalla generazione precedente, quella dei «genitori», per vari motivi incapaci di accostarsi al mondo immaginifico dei figli con lo stesso candore e la stessa apertura di chi oggi sta vivendo la sua gioventù. Il fatto è ancor più «grave» poiché il mondo degli attuali genitori aveva subìto durante la sua giovinezza analoghi divieti dal frequentare feste o discoteche, dal leggere questo o quel fumetto, dal guardare la TV dopo l'ora di cena. Si tratta insomma di una recidività cronica nei confronti delle passioni dei giovani, che forse (ma solo forse) vedrà il suo termine con le «nuove leve».

Sussiste però un elemento peggiore e in qualche modo più detestabile: l'ostinata, superficiale, insistita e subdola denigrazione degli *anime* da parte dell'intero sistema italiano delle comunicazioni di massa, in particolare del giornalismo scritto e televisivo. Gli *anime* vengono additati dalla stampa nostrana, fin dalla seconda metà degli anni Settanta, come opera di malvagi genii del male giapponesi, e ritenuti «ripetitivi», «fatti dal computer», «brutti», «noiosi», «diseducativi», «violenti», «privi di originalità», «melensi».

Di queste motivazioni, spesso illustrate con disarmante superficialità, dozzinale dilettantismo e punte di grossolana stupidità, nes-

suna regge a un esame attento. Il sistema giornalistico, soprattutto, una volta instillati nell'opinione pubblica questi pregiudizi nippofobici, li alimenta in continuazione con notizie frammentarie, luoghi comuni, gratuite imprecisioni, irritanti allarmismi, inadeguati paragoni con la filmografia animata occidentale.

Questo tema solo apparentemente è marginale. Inutile negarlo: una collaterale fonte della passione dei giovani per MAZINGA & Co è dovuta precisamente al disprezzo manifestato dai «grandi» per i loro eroi.[10] Quindi, da una parte abbiamo i rigidi e altezzosi steccati culturali costruiti da una categoria spesso nevrotica, confusa fra l'altro dalle mille esagerazioni parascientifiche circa i presunti effetti negativi della TV sui bambini e sui minori*;[11] dall'altra ci troviamo di fronte a un'*audience* cresciuta il più delle volte *nonostante* i genitori,[12] un pubblico «allevato» non solo dalla TV (come poco avveduti critici di sponda «apocalittica» amano credere) ma da un coacervo di mass media, *personal media** e *media-events*:* fumetti, riviste, radio, telefono, home-video, videogiochi (da sala, tascabili e domestici), personal computer, (ultimamente) Internet, concerti, giochi di ruolo*, fiere e mostre-mercato, cine- e videoforum. In mezzo, con un tono fra l'allarmato, il divertito, il sarcastico e lo sprezzante, si trova il «famigerato» sistema dell'informazione che, anche nel «piccolo» ambito della *fiction* animata, ha fatto ciò che le riesce meglio: alimentare scompigli, preoccupazioni e pregiudizi.

Goldrake-generation

GOLDRAKE, similmente a MAZINGA, è uno dei più rappresentativi eroi mediali giapponesi giunti in Italia; anzi, probabilmente ne è la *star* più brillante, ma il nome di MAZINGA è ricordato dai «profani» con maggior frequenza. Abbiamo voluto comunque inserire GOLDRAKE, nel sottotitolo e in copertina, perché immediatamente riconoscibile come «campo semantico» fortemente caratterizzato, come *bandiera* di un modo rivoluzionario di sognare a occhi aperti.

Finora, il termine «generazione» è stato usato spesso tra virgolette, in previsione di una precisazione. Be', eccola. «Generazione» è un concetto di comodo, abbastanza improprio per la verità, che designa generalmente un gruppo umano di comune età anagrafica, possibilmente accomunato da simili passioni, intenti, valori di riferimento. Il termine negli ultimi anni è sempre più insistentemente entrato nel frasario di tutti i giorni, alimentato dalla stampa e dalla TV che si sono dedicati, per l'appunto, ai «problemi generazionali»: rapporto genitori-figli, diffusione delle droghe, dirompenza della scena *rave*,[13] incidenti stradali all'uscita dalle discoteche. La trattazione di questi argomenti delicati (spesso curati con poco tatto, pochissima competenza e ancor meno obiettività) ha ingenerato espressioni non troppo felici ma incisive, a un livello paragiornalistico che ha toccato negli anni Novanta il suo minimo storico, come *x-generation*, *ecstasy-generation*, *net-generation*. Definizioni che, viste nei contesti in cui appaiono, vorrebbero essere ironiche e talvolta anche «sdrammatizzanti» rispetto alle delicate situazioni di cronaca nelle quali sono inserite, ma che invece si rivelano delle etichette

fin troppo drastiche e irrispettose. Tutto ciò, presumibilmente, provoca negli stessi ragazzi, involontari oggetti di questo sproloquiare sulla gioventù, comprensibili insofferenze: non è bello essere «analizzati» a così bassi livelli di approfondimento psicosociale.

A questo proposito, citiamo alcune frasi di Gianluca Marziani che stabiliscono un senso più avveduto del concetto di generazione:

> L'idea didascalica di *generazione* ha cambiato faccia e aspetto interiore. Non più una formula per inquadrare i giovani [...]: generazione, a fine secolo, significa adesione magistrale a un principio di cultura superiore [...]. Generazione come nuova mobilità culturale che rivolta un meccanismo [...]. L'apertura del nuovo concetto di «generazione» gioca su interscambi sempre più mentali [...] stimolando la dialettica tra l'attualità e un passato che si rimette in gioco. [Cfr. G. Marziani, *N.Q.C.*, p. 37]

Tuttavia, poiché il fenomeno degli *anime* ha coinvolto una popolazione giovanile in un dato e preciso periodo, ci sentiamo in diritto di suddividere cronologicamente tre generazioni in base all'età e, soprattutto, in relazione all'*immaginario eroico* di riferimento: le denomineremo, in mancanza di migliori appellativi e con un sorriso sulle labbra, come quella dei «padri» (i nati fra gli anni Trenta e i Cinquanta), degli «zii» (i nati fra gli anni Cinquanta e il Sessantotto) e dei «figli» (i nati fra il Sessantotto e i primissimi anni Ottanta). Specifichiamo: useremo «padri» e non «madri», «zii» e non «zie», «figli» e non «figlie» per pura comodità linguistica, includendo ovviamente anche il sesso femminile (la generazione dei/lle «figli/e» non è certo maschilista). Il criterio della divisione in generazioni forse è opinabile, ma può darci un bell'aiuto nell'effettuare i «distinguo» indispensabili al nostro discorso, nonostante gli inevitabili attraversamenti intergenerazionali – in particolare fra «zii» e «figli».

Ecco, questi ci sembravano dei «puntini sulle i» doverosi. Di cosa parla, dunque, *Mazinga Nostalgia*?

Questo saggio parte da una constatazione di fondo, cioè le molte differenze tra due *immaginari eroici*. Per immaginario eroico intendiamo quella serie di personaggi, appunto «eroici», che possano essere inseriti in un unico, grande insieme, e che contribuiscano a forgiare l'approccio alla fantasia, all'avventura, alla poesia e al sentimento di una «generazione» – secondo l'accezione cronologica e anche secondo quella restituitaci da Marziani.

Il mondo del fumetto supereroico statunitense, assieme ai *comics* avventurosi dagli anni Venti ai Sessanta, può ad esempio costituire un circoscritto (ancorché vastissimo) immaginario eroico. Il mondo della letteratura popolare d'avventura a cavallo fra Ottocento e Novecento, come i personaggi di Emilio Salgari (ma non solo), insieme con il fumetto italiano d'azione dagli anni Trenta a oggi, è un altro immaginario eroico tanto limitrofo al precedente quanto l'immaginario eroico costituito dalla miriade di eroi giapponesi giunti in Italia con gli *anime*.

Le varie letterature, stampate e audiovisive, sono popolate da un numero incalcolabile di *characters**, di protagonisti, antagonisti e comprimari che vivono le loro vicende obbedendo a canoni narrativi molto vari: SANDOKAN combatte gli inglesi in un universo avventuroso esotico, ULISSE è un eroe del Mito che vive originariamente nel poema epico (ma chiaramente sono poi state moltissime le trasposizioni in cui è stato coinvolto), l'astronave ENTERPRISE appartiene al genere *science fiction* ('fantascienza'[14]), e così via. Ma attenzione: a nostro parere non bisogna confondere fra un immaginario *collettivo*, un immaginario *narrativo* e un immaginario *eroico*.

Immaginario collettivo

Oggi più che mai, questa è un'espressione abusata da certo giornalismo populista bassotelevisivo, adoperata come sinonimo di concetti molto diversi. Per noi l'immaginario collettivo è invece da definirsi come un universo condiviso (da un popolo, da una comunità, da un gruppo sociale) di immagini, linguaggi, suggestioni, legati alla produzione culturale *tout court*. Degli esempi: PETER PAN, personaggio della letteratura per ragazzi, è una figura (termine più appropriato del pretenzioso e impreciso «icona») talmente nota e presente nella cultura occidentale, da appartenere di buon diritto al nostro immaginario collettivo. La figura del DIAVOLO, varia e multiforme, al confine tra religione, misticismo e stregoneria, costituisce un'area semantica, figurativa ed emozionale talmente vasta, antica, stratificata e interculturale da rientrare prepotentemente nell'immaginario collettivo di tutto il mondo civilizzato, più o meno stabilmente nei secoli. L'attrice Marilyn Monroe, donna quanto mai evocativa su più fronti, fa parte dell'immaginario collettivo occidentale pur essendo una persona realmente esistita, dimostrando così la natura «mista» degli immaginari collettivi.

Immaginario narrativo

Il mondo fittizio costruito dai mille autori della casa editrice Marvel, la maggior produttrice americana di fumetti, è un universo in cui una moltitudine di personaggi interagisce e in cui gli eventi sono temporalmente collocati in base a una *continuity** che ne assicura (almeno apparentemente) una coerenza e una logica interne, «regolando» gli avvenimenti che mensilmente si avvicendano sulle molte collane edite. Questo è un immaginario narrativo, al quale si aggiungono altre componenti non fumettistiche: i *cartoons*, le figurine, i videogiochi, i giocattoli, tutte estensioni multimediali di un unico *corpus* immaginifico. Similmente, l'immaginario narrativo disneyano classico, meno coerente ma altrettanto suggestivo, con le sue *Paperopoli*, *Topolinia*, PIPPO, CLARABELLA, ARCHIMEDE...

Immaginario eroico

Possiamo considerare un immaginario collettivo come un sistema «globale», onnipervasivo, aperto e rizomatico; un immaginario narrativo siamo in grado invece di vederlo come un sistema «orizzontale», chiuso ma con possibilità espansive, integrative e contaminative con altri mondi limitrofi, secondo le modalità del *cross-over** e del *team-up**. Un immaginario eroico è invece, secondo la nostra proposta, un sistema «trasversale», nel senso che è formato da *characters* di più immaginari narrativi, da personaggi di varie «specie» appartenenti a diversi immaginari collettivi, così come a immaginari un po' più «specialistici» (sottoinsiemi, diciamo settari, degli immaginari principali). Naturalmente i criteri di appartenenza a un immaginario eroico sono mutuamente intersecantisi: quello dell'*incisività* di un eroe, della sua *presenza multimediale*, della sua *pervasività*, del suo *indice di gradimento*, della sua *innovatività tematica*, della sua *pregnanza ideologica*, della sua *attrattiva estetica*.

Eroi

Si parlava di SANDOKAN, di ULISSE, dell'ENTERPRISE: rispettivamente, l'eroe dell'avventura in senso classico, l'eroe mitico e sovratemporale, l'oggetto talmente «caratterizzato» da acquisire quasi una propria personalità e spostarsi così su un piano antropomorfizzato ed «eroico» in base alle vicende affrontate nel proprio universo narrativo. Ora, l'immaginario eroico degli *anime* in Italia è «trasversale» in due sensi. Innanzitutto perché esso è composto da personaggi che appartengono a molti universi narrativi diversi, e alcuni di essi fanno ormai parte di un immaginario collettivo largamente condiviso sul territorio nazionale; inoltre, perché necessita di un concetto allargato di «eroe».

Infatti l'apparizione, spesso su più fronti mediali nello stesso tempo, di molti di questi personaggi giapponesi, ha comportato lo slittamento degli *anime* all'interno del cosiddetto «eroismo mediale».[15] Un tipo di «eroismo», in particolare, per il quale l'evento della messa in onda, percepito dagli spettatori come un'epifania «liberatoria», talvolta entusiasticamente percepita come condivisa da una comunità di utenti e comunque quotidianamente attesissima, costituisce per l'appunto una parte della «cifra eroica» di *characters* come HEIDI o ANNA DAI CAPELLI ROSSI, apparentemente non eroici – nel senso classico e ristretto del termine.

Attenzione, però: scatta qui un ulteriore allargamento dell'area semantica ascritta al termine «eroe» secondo la nostra accezione. I valori veicolati da orfanelle come CANDY, da guerrieri come DUKE FLEED, da scriteriati adolescenti come MOROBOSHI ATARU, da campioni sportivi come TAMAI SHINGO,[16] non sono da trattare superficialmente, anzi. Essi rimandano a galassie di significati, a battaglie micro- e macrosociali che i giovani telespettatori ricevono, interpretano e assimilano come (cor)rispondenti alle proprie istanze interiori. Di quali valori si tratta? E come fanno i ragazzi ad appropriarsene, a gradirli, a scovarne le sfumature? Certamente sono tutte domande di difficile risposta, ma crediamo sia già un accettabile punto di partenza averle individuate.

Quasi-eroi e antieroi

Un'altra idea che informa questo saggio è, come si diceva, la constatazione delle differenze fra l'immaginario eroico dei giovani di og-

gi (i «figli») e quello dei «padri», passando inevitabilmente per quello, per così dire misto, degli «zii». Ora, è possibile applicare il concetto allargato di «eroe» visto sopra ai personaggi di queste due generazioni precedenti, per vedere quali e quanti rispondano alle caratteristiche del caso? Per quanto ci riguarda la risposta è sì, a patto di introdurre altri due termini «liminari» da adoperare, comunque, anche per gli eroi della *Goldrake-generation*: quelli di «quasi-eroe» e di «antieroe». BIANCANEVE e altri personaggi fiabeschi di sesso femminile, come CENERENTOLA o CAPPUCCETTO ROSSO, sono «quasi-eroine», a causa dei particolari tipi di eventi in cui si trovano loro malgrado coinvolte e per lo spirito che le sorregge. CORTO MALTESE[17] è invece un tipo di «antieroe», o meglio un *eroe suo malgrado* – che è poi uno dei modi di vedere il concetto di antieroe. È cioè un uomo che vive delle avventure per il mondo, ama donne, salva vite, osserva i gabbiani al tramonto, sorride furbescamente al lettore: possiede tutte le caratteristiche del *divo* (in senso hollywoodiano) anche se magari le disdegna: è insomma un *antidivo* o, se vogliamo, un adorabile figlio di buona donna.

Differenze fra gli immaginari eroici

Si diceva dunque delle differenze fra due (anzi tre) immaginari eroici. La prima risiede nel moderato numero di eroi transgenerazionali, di eroi in comune. Se quarant'anni fa i piccoli quasi-eroi del quotidiano narrati da De Amicis nel «Libro Cuore»[18] erano conosciuti da moltissimi ragazzini della piccola e media borghesia italiana, oggi il TAMBURINO SARDO o il PICCOLO SCRIVANO FIORENTINO, nonché il microcosmo scolaresco della Torino *fin de siècle*, appaiono poco al passo coi tempi, a discapito dei periodici tentativi di rivitalizzazione. Certo, un eroe (o quasi-eroe?) come PINOCCHIO è ancora oggi vitale e celebrato, ma altri *characters* come i giovanotti di Molnár chi li conosce? Eppure segnarono un'epoca, il passaggio di un'età, una linea d'ombra quasi conradiana in un'Europa già povera che stava per conoscere le miserie della guerra.[19]

La seconda differenza è un fatto puramente numerico: GOLDRAKE 10 – MANDRAKE 1 e palla al centro. Chi oggi ha dai trent'anni in giù ha nella testa un uragano di nomi, immagini, personaggi, probabilmente più vasto e soprattutto «multiorganico» rispetto al popolo eroico amato dai papà e dalle mamme. È certamente vero che, già dall'inizio della diffusione del fumetto in Italia, frotte sempre più cospicue di personaggi invasero l'immaginazione dei lettori andando ad aggiungersi agli eroi della letteratura. Eppure il massiccio incremento del numero di eroi avutosi negli ultimi vent'anni ha avuto le caratteristiche di *evento multimediale di massa e continuativo*: la fonte primaria dell'incremento esponenziale[20] è, ovviamente, la variegata valanga di serie animate giapponesi che dalla seconda metà degli anni Settanta ha costituito una piccola «rivoluzione» nelle modalità di approccio alla fantasia di coloro i quali, innamoratisi al primo sguardo catodico, ne sono diventati appassionati e fedeli amanti. Ribadiamo che questa nuova sensibilità è stata alimentata da una poderosa multimedialità. Il che introduce alla terza differenza.

La maggior parte dei personaggi per ragazzi, prima dell'avvento dei prodotti giapponesi, era stata o monomediale, o moderatamente multimediale, o propriamente multimediale, con una serie di punte eclatanti. IL CORSARO NERO, ad esempio, inizialmente fu a malapena dimediale (romanzi più illustrazioni); dagli anni Venti fu portato diverse volte al cinema, e dai Trenta anche a fumetti.[21] Eroi come ARSENIO LUPIN[22] sono vissuti in molti romanzi e film, e parecchi altri eroi sono circolati anche in radio, con sceneggiati a puntate. È vero che da decenni esistono film, telefilm, serial* radiofonici, gadget*, *cartoons* dedicati a SUPERMAN; è vero che Disney ha creato il più grande impero multimediale per ragazzi di tutti i tempi; ma si tratta di punte non molto unite agli altri prodotti eroici dell'industria culturale per i giovani: siamo di fronte a due dei «casi eclatanti» cui si accennava più su. Ma qui sta la cruciale differenza: anche se nemmeno nella sua globalità poté raggiungere (e come avrebbe potuto?) l'onnipervasività dell'universo disneyano, giunta nell'etere italico questa massa di *anime* assunse imprevedibilmente la forma di un corpo compatto, diremmo *sistemico*, che riscosse un successo tanto inatteso quanto dirompente su tutto il popolo *under 18* del territorio nazionale. Un dato sorprendente, poiché mai si era verificato che giungesse in una manciata d'anni una tale enormità di mondi animati (centinaia di serie) e che ricevesse – dato, questo, ancor più incredibile – un consenso quasi unanime da tutta una generazione di bambini e adolescenti. Serial dei generi più disparati, originariamente progettati per i target* più vari, realizzati da case di produzione che in Giappone erano – e sono – agguerrite concorrenti, vennero mandate in onda in Italia con frequenza giornaliera inusitata (quando nella patria d'origine ogni serie ha cadenza settimanale) e soprattutto furono percepite dai bambini e ragazzi italiani come *un unico grande corpus immaginifico*, proveniente da una miracolosa cornucopia dagli occhi a mandorla. L'estensione geografica di questo *corpus* fu impressionante: il periodo fra il 1976 e la metà degli anni Ottanta coincise con l'*escalation* delle TV private, e spesso i medesimi *anime* venivano trasmessi nello stesso periodo, regionalmente, da diversi network, coprendo *tutto* il territorio.

Tranne rare eccezioni fino a quel momento, in Occidente, se ad esempio un fumetto funzionava ci voleva un po' di tempo perché esso si «espandesse» alla TV, al cinema, al merchandising; la multimedialità fu invece un fattore platealmente connaturato agli *anime*. Ad esempio REMY, il tenero musicista vagabondo di Malot,[23] prima della serie animata era più che altro, in Italia, un personaggio letterario; con l'*anime* divenne un grande «eroe» e si espanse nel sistema mediale in pochissimi mesi. L'unico precedente, nemmeno troppo simile, era stato l'arrivo in Italia, dal 1970, dei supereroi Marvel (UOMO RAGNO, FANTASTICI QUATTRO, HULK ecc.) grazie all'Editoriale Corno. Eppure anche quello era un fenomeno più ristretto, nonostante le alte tirature degli albi: il fatto è che un fumetto è un fumetto, e la sua fruizione comporta un atto più o meno ponderato e responsabile (l'acquisto); la TV è la TV, e non c'è niente di più facile che schiacciare un tasto e sintonizzarsi sul canale dove tra-

smettono *Rocky Joe* o *Lovely Sarah*.[24] Inoltre si consideri che, nel caso di bambini fino a otto-nove anni, quasi sempre i responsabili d'acquisto sono (o forse è meglio dire «erano») le madri, spesso anche per i prodotti più futili, e che negli anni Settanta e nella prima metà degli Ottanta – oltre a una maggiore autorità verso i bambini da parte dei genitori – era ancora viva l'idea che i fumetti «facessero male»: una credenza che, purtroppo, ancora resiste.

Viceversa, i mass media non avevano ancora largamente diffuso in Italia le teorie sociologiche, di area anglofona, relative agli effetti della TV sui minori, e lo sport preferito dai genitori era lasciare i figli «in balìa» di chioccia TV. Papà e mammà non si erano ancora accorti che fosse appena finito il tempo della *Tv dei ragazzi* e di «...e dopo *Carosello*, tutti a nanna!», che la Rai stesse entrando in concorrenza con i nuovi, luccicanti e agguerritissimi network berlusconiani, e che a FURIA e LASSIE, moralisti animaloidi tutti *american-way-of-life*, si stessero velocemente affiancando (per poi surclassarli) altri prodotti come *Mazinga Z* e *Grand Prix e il campionissimo*, *Daitarn 3* e *Péline Story*, *Lamù, la ragazza dello spazio* e *Kiss Me Licia*.[25]

Per loro fortuna, però, oggi gli *otaku** tirano un sospiro di sollievo e ringraziano di aver passato così tante ore davanti al video, oltretutto senza instupidirsi (almeno, non più di tanto) tra esplosioni e combattimenti, senza trasformarsi in serial killer, senza diventare tutti obesi e senza subire crisi d'identità sessuale a causa di SAILOR MOON,[26] ma anzi sviluppando una propria sana socialità e acquisendo valori morali di formidabile, insospettabile solidità.

Note

1. In realtà esistono due robot con il nome MAZINGA: MAZINGA Z e il GRANDE MAZINGA, protagonisti dei rispettivi *manga* di Nagai Go. Nel linguaggio comune, tuttavia, MAZINGA in Italia è un tutt'uno.

2. Su cartoline e letture giovanili cfr. E. Detti, *Le carte povere*.

3. NEMBO KID (SUPERMAN, 1938, Jerry Siegel e Joe Shuster), il 'Ragazzo Nuvola', è il nome italiano con cui il supereroe rosso e blu è più noto, anche se il suo primo nome è stato CICLONE. Su GORDON FLASH: si tratta di FLASH GORDON (1934, Alex Raymond), pubblicato negli Stati Uniti e in Italia (su «L'Avventuroso») fin dal 1934.

4. I Cavalieri del Re sono stati uno dei più celebri gruppi musicali di sigle TV: il nome derivava dalla prima sigla ufficialmente firmata, per la serie giapponese *La spada di King Arthur*.

5. DALTANIOUS è uno dei più amati robot giapponesi. I giocattoli a esso ispirati andarono a ruba negli anni Ottanta per la ricca varietà di trasformazioni di cui i modellini potevano giovarsi.

6. «Yamato» era una competente *prozine* sugli *anime*, i cui redattori negli ultimi anni hanno fondato una casa editrice di home-video giapponesi. Cfr. l'Appendice in fondo al volume.

7. Prendiamo a prestito una definizione di Eco del «Modello Q», riferito all'ambito semiotico, ma che ben si adatta anche al nostro caso. Dunque, un conglomerato *rizomatico* di più immaginari è «una sorta di rete polidimensionale, dotata di proprietà topologiche, dove i percorsi si accorciano e si allungano [...] secondo relazioni sempre mutevoli» (cfr. U. Eco, *Trattato di semiotica generale*, p. 176).

8. La serie da noi nota come *Atlas Ufo Robot* apparve per la prima volta in Italia nel 1978. Come per MAZINGA, il vero nome di GOLDRAKE è un altro: in questo caso UFO ROBOT GRENDIZER, e l'*anime* è tratto dall'omonimo *manga* di Nagai Go del 1975. Nelle Parti del saggio dedicate specificamente agli *anime* si approfondiranno gli stretti legami fra le varie serie create da Nagai.

9. Questioni inerenti alla svalutazione del fumetto come forma espressiva da parte delle generazioni adulte sono riscontrabili, per esempio, in E. Detti, *Il fumetto fra cultura e scuola* (*passim*). Si rinvia inoltre alla Bibliografia di tale volume, completa anche di titoli su didattica e fumetto.

10. Cfr. L. Raffaelli, *Le anime disegnate*, pp. 178-79.

11. Molte sono le ricerche (prima americane, poi europee) che, dagli anni Cinquanta, hanno sostenuto, spesso con non sufficiente obiettività scientifica, l'esistenza di effetti negativi della TV sui minori. Si rimanda alla Parte prima per una trattazione meno sommaria.

12. Citiamo una frase del *trailer* televisivo relativo al film *L'albero delle pere* (Italia 1998) di Francesca Archibugi.

13. Per *scena rave* si intendono tutti i tipi di pratiche sociali, musicali e culturali che gravitano intorno al fenomeno giovanile dei *rave parties*. Detto in pochissime parole, il *rave* è una festa clandestina nata nell'ambiente anglosassone, che si svolge in luoghi sperduti della campagna ed è caratterizzata da un numero foltissimo di partecipanti, musica ad altissimo volume, diffusione di droghe, un orario che va più o meno dalla tarda notte al mattino inoltrato. Da questo «spostamento orario» è derivato un altro tipo di *rave*, denominato *after hour*, svolgentesi dal mattino. Cfr. A. Natella - S. Tinari (a c. di), *Rave Off*.

14. ENTERPRISE è il nome delle celebri astronavi protagoniste delle due principali serie televisive dedicate a *Star Trek*.

15. Parliamo di «eroismo mediale» nelle accezioni restituiteci dal secondo numero della rivista «Media Philosophy», in particolare dai saggi *L'eroe e il suo piedistallo. Eroismo antico e eroismo mediale* di Andrea Tagliapietra (pp. 9-15), *La sindrome di Batman* di Gino Frezza (pp. 61-68) e *Alla ricerca dell'eroe mediale nel sole di luglio armato di «Unità» e «Gazzettino»* di Stefano Cristante (pp. 90-105).

16. Veloci accenni su queste serie animate, fermo restando che verranno ampiamente trattate nelle Parti seconda e terza: HEIDI è un'orfanella che vive sulle Alpi svizzere; *Anna dai capelli rossi* è la tenera cronologia della vita di un'altra orfanella, dall'infanzia all'età adulta; *Candy Candy*, *feuilleton* in stile primonovecentesco, è una lunga saga che narra le peripezie fra Inghilterra e America – ancora una volta – di un'orfana; DUKE FLEED (in Italia, ACTARUS) è il pilota del robot GOLDRAKE, costretto suo malgrado a combattere contro degli invasori alieni; MOROBOSHI ATARU è un liceale in piena esplosione ormonale, involontariamente sposato all'aliena LAMÙ; TAMAI SHINGO è un giovane campione, autore di fantastiche imprese calcistiche.

17. CORTO MALTESE (1967, Hugo Pratt) è uno dei più noti personaggi del fumetto italiano nel mondo. Cfr. ad esempio Hugo Pratt, *Corto Maltese – Una ballata del mare salato*.

18. Cfr. Edmondo De Amicis, *Cuore* (I ed. 1882). Fra i lettori è sempre stata una consuetudine nominarlo semplicemente e affettuosamente «il Libro Cuore», quasi come a sottintenderne un'autorevolezza in quanto «manuale» rappresentativo dei *topoi* scolareschi.

19. Cfr. F. Molnár, *I ragazzi di via Pál* (I ed. 1907).

20. Flusso che non accenna a bloccarsi, anche se con un rallentamento televisivo dalla metà degli anni Ottanta.

21. Il CORSARO NERO, insieme a SANDOKAN, è il più multimediale degli eroi salgariani: libri illustrati, fumetti, film, albi delle figurine, costumi di carnevale... Cfr. il par. I.3.4 per maggiori notizie sui loro itinerari mediali.

22. ARSENIO LUPIN è la principale creatura letteraria di Maurice Leblanc (1864-1941). «Ladro gentiluomo» per antonomasia, ha ispirato molti altri personaggi criminali ma non malvagi: quello che ci interessa di più in questa sede è il «nostro» LUPIN III, scanzonato ladro conosciutissimo in Italia per le tre serie di *anime* giunteci (cfr. Parti seconda e terza). Su ARSENIO LUPIN, ad ogni modo, cfr. U. Eco, *Il superuomo di massa*, pp. 104-10 e *passim*.

23. Cfr. H. Malot, *Senza famiglia*, dove il protagonista si chiama REMY; nell'adattamento italiano dell'*anime*, invece, il nome diventò REMÌ, più accessibile ai bambini.

24. *Rocky Joe* è la drammatica epopea di un giovane pugile, più volte riproposta in TV; l'amabile SARAH è la giovane protagonista di un *feuilleton* davvero strappalacrime, ma ben fatto, per certi aspetti simile a *Candy Candy*.

25. Rapida carrellata: di MAZINGA Z abbiamo già parlato; *Grand Prix e il campionissimo* parla di un giovane e agguerrito pilota automobilistico; DAITARN 3 è uno dei più popolari e divertenti «robottoni» arrivati in Italia; la serie *Péline Story* è tratta dal romanzo *In famiglia* di Malot; LAMÙ (dal serial *Lamù, la ragazza dello spazio*) è una sexy e simpatica aliena, dal famoso bikini tigrato; *Kiss Me Licia* è fra le serie più amate degli anni Ottanta, avendo dato vita anche a vari sceneggiati dal vero realizzati in Italia e interpretati dalla cantante e attrice Cristina D'Avena nella parte di LICIA.

26. La serie *Sailor Moon*, durante il periodo di messa in onda in Italia, è stata infatti al centro di un'impropria polemica sollevata da alcuni poco avveduti psicologi dell'infanzia.

Parte prima
I RAGAZZI DELLA VIA PÁL

Boka guardava davanti a sé con uno sguardo serio e triste e, per la prima volta, nella sua pura anima di ragazzo, si affacciò l'idea appena percepibile di ciò che è in fondo la realtà di questa vita, che ci spinge tutti alla lotta, spesso con grande serenità, ma qualche volta anche con grande tristezza.

FERENC MOLNÁR, *I ragazzi di via Pál*

Arnaldo Ferraguti, illustrazione per *Cuore*, nell'originale edizione Treves del 1882.

Copertina dell'edizione Franceschini, Firenze 1953. Illustrazione di Adriana Saviozzi.

Illustrazione di Libico Maraja da Charles Dickens, *Oliver Twist*, nell'edizione Accademia, Torino 1982.

Sopra Burne Hogarth, Tarzan di E.R. Burroughs; © Eredi E.R. Burroughs.
A fianco Il Barone di Münchhausen, disegno di Libico Maraja dall'edizione Accademia, Torino 1985.

0. L'immaginario eroico pretelevisivo
Una nota metodologica

In questa sede, per non dirottare troppo l'*iter* principale del saggio, non è possibile, e nemmeno indispensabile, essere completi su questo argomento. Oltretutto, si tratta di un campo vasto e multiforme, che per lo più affonda le sue radici nei miti, nelle fiabe, nella letteratura per ragazzi di stampo classico: una serie di ambiti sterminati (ai quali vanno ad aggiungersi i prodotti dei media di massa), dai quali ci siamo sentiti in diritto e in dovere di prelevare solo gli esponenti giudicati più rilevanti. Bisogna vieppiù riconoscere che ci occorrerebbe un approccio scientifico dettagliato, di tipo etnografico, per avere un'idea esaustiva di quali fossero tutti i protagonisti appartenenti alle generazioni dei «padri» e degli «zii»; la sensibilità critica di chi scrive, invece, è forse viziata dall'epoca in cui siamo cresciuti e in cui stiamo vivendo, e la nostra conoscenza – soprattutto in relazione all'immaginario eroico dei «padri» – limitata alle fonti che abbiamo avuto l'opportunità di esaminare.

In questa Parte ci occuperemo prevalentemente dell'immaginario eroico dei «padri», che è stato per lo più *pretelevisivo*. Quello degli «zii», oltre a essere anche televisivo, ha difatti numerosi punti di contatto con quello dei «figli»: a noi interessa invece evidenziare i *gaps* ideologici, tematici e linguistici fra i due poli estremi, trascurando volutamente il punto intermedio a causa della sua natura «mista» e della sua non centralità ai fini della nostra ricerca. Ad ogni modo, non potremo trattenere un sorriso di circostanza di fronte alle eventuali parzialità o imprecisioni di cui saremo, nostro malgrado, autori. Un'altra specificazione, assolutamente indispensabile ai fini del nostro lavoro: gli immaginari eroici con i quali avremo a che fare lungo tutto il saggio riguarderanno quasi esclusivamente i *prodotti seriali*, poiché è sulle modalità del serial che le letterature popolari, sia cartacee sia audiovisive, dal romanzo d'appendice fino all'*anime*, hanno creato la loro notorietà e hanno trovato il loro posto nei vari immaginari di massa. Con due eccezioni: i personaggi fiabeschi e alcuni *characters* del romanzo «per ragazzi». Gli eroi del-

le fiabe sono seriali non dal punto di vista narrativo bensì sotto l'aspetto della tradizionale reiterazione del racconto orale, ad esempio da nonno a nipote; inoltre può essere interessante dare uno sguardo alle versioni giapponesi dei miti fiabeschi più noti, notando differenze e similitudini. Quanto ai personaggi del romanzo «di formazione», originariamente non seriali perché veicolati da forme narrative *one-shot**, sono stati successivamente serializzati in *anime* e per questo risultano rilevanti per la nostra analisi.

Prima di addentrarsi nei generi narrativi propri alle generazioni dei «padri» e, in minor misura, degli «zii», riteniamo comunque fondamentale segnalare quelle che secondo noi sono le loro cinque principali caratteristiche *metanarrative*, strumenti interpretativi validi anche per l'immaginario eroico delle nuove generazioni.

1. Le connotazioni ideologiche relative all'introduzione nella letteratura popolare ottocentesca del concetto di *Superuomo*, che ha contribuito a determinare in tempi più recenti un nuovo concetto, quello di «supereroe», e ad aggiornare quello classico di «eroe».

2. Va notata una caratteristica frequente (e cruciale) dei protagonisti, indipendentemente dalla generazione, dalla tipologia, dal genere narrativo, dal medium di appartenenza: un'*ambiguità ontologica ed esistenziale*, un *ibridismo*. Gli eroi sono sempre «sospesi» fra due o più mondi, e la loro condizione in vario modo ambigua li rende dei «diversi»: ciò talvolta viene risolto dagli autori in modo narrativamente problematico, talaltra in maniera più distesa.

3. Si hanno una generalizzata maschilità e mascolinità nella maggioranza degli eroi e una serie di stereotipi attribuiti alle figure femminili dalla nascita della letteratura di massa fino alla graduale emancipazione «multimediale» delle questioni di *gender**.

Se i tre punti sovrastanti verranno trattati in appositi paragrafi, basterà limitarsi a un rapido accenno alle ultime due caratteristiche metatestuali rimanenti, essendo di più facile riconoscibilità.

4. Ogni categoria di personaggi esprime un particolare tipo di «eroismo». Se ZORRO è difensore degli oppressi, e quindi il suo eroismo è di tipo *esteriore* o *esodiretto*, cioè diretto verso l'esterno, il MOSTRO DI FRANKENSTEIN combatte suo malgrado contro un mondo che ingiustamente lo disprezza, dunque il suo eroismo si può definire *interiore* o *endodiretto*, cioè rivolto verso se stessi. Una battaglia combattuta da un reietto contro una società impietosa: l'eroismo del «mostro» risiede allora nell'impossibilità di un'accettazione sociale e nell'irrevocabile necessità della fuga e dell'isolamento.

5. Ogni prodotto narrativo che ci sia dato esaminare è leggibile sotto più punti di vista, a diversi gradi di approfondimento. Anche semplificando al massimo i procedimenti interpretativi di una struttura narrativa, si danno almeno due livelli di lettura: li potremmo chiamare, prendendo a prestito due termini di ambito semiotico, livello *denotativo* e livello *connotativo*.

Il primo livello, nel caso di strutture povere di contenuto, prive di simbologie di una qualche complessità e dotate al più di insegnamenti morali elementari ed evidenti, costituirebbe l'unico piano di lettura possibile. Saremmo di fronte, in tal caso, a racconti *monodimensionali*: la storia è «piatta», non ci suggerisce granché oltre a quello che descrive a livello fenomenico. Per fortuna è quasi impossibile imbattersi in strutture così aride: la stragrande maggioranza dei racconti (novelle, romanzi, film) viene anzi strutturata per evocare significati secondi (o multipli), talvolta palesi ed espliciti, talaltra più sotterranei o subliminali. Questa caratteristica di «doppiezza» del racconto ci interessa per due motivi. Primo, perché buona parte delle critiche rivolte all'immaginario della *Goldrake-generation* si è sempre riferita soprattutto alla presunta «devianza» dei valori e delle ideologie suggeriti dagli *anime*. Secondo, perché contrariamente ai *cartoons* nipponici, progettati il più delle volte proprio per essere *anche* veicolo di riflessione e di approfondimento su vari temi, la cultura occidentale ha di frequente preferito liberare i prodotti letterari per ragazzi da qualsiasi spunto problematico, rinchiudendo le giovani menti in una sorta di *hortus conclusus* popolato di personaggi divertenti, sì, ben congegnati, d'accordo, affascinanti, va bene, eppure – spesso – eterei e insipidi.

Qualche volta si è solo trattato di diversi intenti: sono molti i personaggi, ad esempio nell'animazione statunitense, ideati prevalentemente per fini ludici – pensiamo alle comiche sventure di WILE E. COYOTE o DAFFY DUCK. In altri casi si è invece trattato di operazioni di «svuotamento della complessità». Ci riferiamo soprattutto alle mille riduzioni per ragazzi subite da capolavori della letteratura come *Moby Dick*, *Robinson Crusoe*, *Don Chisciotte*, *Tom Sawyer*, *Huckleberry Finn*[1] e molti altri, o da alcune più recenti serie animate giapponesi – accusate di eccessivo sentimentalismo, o di esagerata violenza, o di licenziosità, e conseguentemente interrotte nella loro programmazione o censurate nelle scene più «scabrose».

Attenzione, qui non si tratta solo di una semplificazione linguistico-narrativa a protezione di ragazzi ancora «non maturi»: siamo davanti a un salasso contenutistico (e visuale, per quel che riguarda gli *anime*) che odora decisamente di operazione preventivo-moralistica di fronte alla presunta «pericolosità» o «inadeguatezza» dei sub-significati sottesi da opere in realtà pacifiche e, anzi, in grado di stimolare le passioni e l'intelletto in modo costruttivo.

0.1. Dal Superuomo al supereroe

Possiamo definire la «carriera» filosofico-letteraria del concetto di *Superuomo* come duplice.

Se, infatti, Friedrich Nietzsche (cfr., ad esempio, *Genealogia della morale* e *Così parlò Zarathustra*) è, al giorno d'oggi, frequentemente considerato come il legittimo «inventore» dell'*Übermensch* come idea e categoria dell'essere, un attento Antonio Gramsci fa notare, diversi anni dopo, che il Superuomo vede in realtà la luce con una creatura forse meno nobile di quella nietzschiana, ma straordinariamente efficace e popolare: l'EDMOND DANTÈS protagonista del *Conte di Montecristo* (1845) di Alexandre Dumas *père* (cfr. A. Gramsci,

Letteratura e vita nazionale, III, «Letteratura popolare»). Ad accorgersi delle note gramsciane è stato, fra gli altri, Umberto Eco, autore del saggio *Il Superuomo di massa* e acuto analista della genesi e degli sviluppi letterari e sociologici della figura (meglio, delle figure) del Superuomo. Scrive Eco:

> La vicenda del superuomo di «massa» [possiamo considerarla] come una storia contraddittoria in cui questioni ideologiche, logica delle strutture narrative e dialettica del mercato editoriale si compenetrano [...]. Nell'elogiare il superuomo d'appendice Gramsci apparentemente lanciava uno strale contro il superuomo di Nietzsche [...]. Gramsci [...] dice chiaramente [...]: il vostro superuomo non viene da Zarathustra bensì da Edmond Dantès. [...] già aveva detto Gramsci: «il romanzo d'appendice sostituisce (e favorisce al tempo stesso) il fantasticare dell'uomo del popolo, è un vero sognare a occhi aperti... lunghe fantasticherie sull'idea di vendetta, di punizione dei colpevoli dei mali sopportati...». [cfr. U. Eco, op. cit., pp. VI sgg.]

Certamente, non si deve intendere l'*Übermensch* ipotizzato e auspicato da Nietzsche nel medesimo senso del Superuomo inconsapevolmente introdotto dalla letteratura di massa europea fra Ottocento e Novecento; tuttavia Gramsci si rende conto di alcune coincidenze concettuali fra le due accezioni, e ne sottintende, come nota Eco, le principali peculiarità tematiche. Conoscere, anche solo a grandi linee, queste caratteristiche letterarie del Superuomo significa capire meglio il concetto contemporaneo di «supereroe».

A differenza di quanto accade nella letteratura «alta», dove i protagonisti e i temi sono sempre «critici», problematici, mettendo addirittura in discussione le nozioni di Bene e Male, il motivo di fondo della letteratura popolare è una struttura narrativa «consolatoria» e in un certo senso «conservatrice», dove l'eroe raddrizza tutti i torti, si erge al di sopra dell'uomo comune e si fa depositario di una Legge al di sopra della legge: diventa, per l'appunto, un Superuomo, decisore ultimo della sorte del popolo, dei suoi avversari e del proprio destino.

SUPERMAN, il supereroe per antonomasia, che per l'appunto già dal nome ci rimanda esplicitamente al nostro argomento, è infatti dotato di poteri illimitati – per lo meno nella sua versione più classica – eppure non si prodiga a risolvere del tutto i problemi della Terra: egli si limita a elargire sprazzi di «superumanità» alla popolazione «inferiore». Lo fa con bontà e senso del dovere, certo, e con modalità reiterative volte a soddisfare le attese del pubblico dei *comics* secondo i crismi del mercato editoriale, eppure si avverte un populismo demagogico di fondo. L'eroe difficilmente si domanda se il popolo abbia davvero bisogno di lui e se non voglia (almeno provare a) risolvere autonomamente i propri problemi.

Questo spunto dell'eroe al di sopra delle parti, che si arroga il diritto – da lui ritenuto un dovere – di proteggere i «poveri mortali», è stato ripreso in tempi più recenti dalla tematica fumettistica del *vigilante*, del supereroe cioè cacciato e temuto perché considerato un pericolo. Simboli antitetici e complementari sono, nell'universo Marvel, le complesse figure del PUNITORE, iperviolento antieroe, e dell'UOMO RAGNO, gentile e responsabile supereroe che, per una serie di equivoci, viene ritenuto dai media un criminale.

Non c'è alcun dubbio che EDMOND DANTÈS e ancora prima RODOLPHE DI GEROLSTEIN (cfr. E. Sue, *I misteri di Parigi*, 1842) siano i primi veri Superuomini della letteratura d'appendice e gli embrioni del supereroismo moderno. Da essi si è arrivati, passando per alcuni «prototipi» quali SUPERMAN, BATMAN, FLASH, CAPITAN AMERICA, la TORCIA UMANA, NAMOR il SUB-MARINER, ai relativamente recenti supereroi americani (UOMO RAGNO, DEVIL, SILVER SURFER, WOLVERINE) e nipponici (GOLDRAKE, DAITARN 3, TEKKAMAN, KEN IL GUERRIERO) a seguito di un processo di evoluzione di grande varietà, i cui particolari verranno esaminati meglio nella Parte seconda.

0.2. *Ibridismo*: metà di qua, metà di là

Il termine greco *hybris*, originariamente, significa 'alterigia', 'colpa', 'tracotanza', ma da esso deriva, per qualche «ignoto capriccio storico-linguistico», il latino *hybrida*, con la marca di «bastardo». Non è però da escludere una significativa congiuntura semantica, per la quale l'essere «ibridi», «mezzosangue», non «puri», verrebbe visto dal resto della comunità come una colpa, una condizione deplorevole e degna del pubblico ludibrio. Ma tant'è.

L'*ibridismo* è una caratteristica della quasi totalità dei personaggi delle varie letterature: potremmo dire che tutto l'insieme dei *characters* esistenti, anche quelli definiti come «tutti d'un pezzo», anche quelli «puri», o «incorruttibili», siano visibili ed esaminabili *sub specie hybrida*, chi più chi meno. L'ibridismo è dunque uno *status ontologico* connaturato all'eroe. Questi è per definizione «diverso», *border-line*, oscillante fra più mondi e/o stati esistenziali (in genere due). Per rendercene conto, facciamo qualche verifica.

ROBIN HOOD: sappiamo che si tratta di un nobile sassone che, tornato dalla guerra in Terra Santa, si vede negato il titolo ed è costretto a vivere come un bandito.[2] Di qui ad assumere il comando dei reietti della foresta di Sherwood il passo è breve, e via con le scorribande del suo manipolo, che «ruba ai ricchi per dare ai poveri» e, soprattutto, si impegna nella resistenza sassone contro la conquista normanna, in attesa del ritorno del re Riccardo Cuor di Leone dalle Crociate. Al di là delle caratteristiche «popolari» di questa leggenda, con l'eterna lotta fra privilegiati e sottomessi, emerge, nel più recente capitolo cinematografico a lui dedicato, un sottile ibridismo dell'eroe: ROBIN HOOD è di sangue blu eppure è costretto a condurre una ribellione guidando reietti delle cui sofferenze non si era mai accorto prima, dall'alto del suo status sociale precedente la «Guerra Santa». La sua «battaglia» è del resto diretta verso due direzioni contraddittorie: da un lato la riconquista del suo titolo nobiliare, dall'altro il sovvertimento dell'attuale situazione a vantaggio della povera gente di cui si fa bandiera.

SUPERMAN (il cui nome originario KAL-EL), prototipo del supereroe moderno, è sospeso fra due mondi: da una parte c'è *Krypton*, suo lontano pianeta natale, distrutto da un cataclisma; dall'altra c'è la Terra, patria adottiva. Da un lato ci sono i genitori biologici, JOR-EL e KARA-EL che, anche se morti, rivivono virtualmente grazie alla tecnologia kryptoniana nella «casa» dell'eroe, la *Fortezza della Solitudine* (al Polo Nord); dall'altro c'è l'affetto dei suoi genitori terrestri, che gli hanno dato più amore e insegnamenti di quanto egli avesse potuto sognare. E, soprattutto, KAL-EL è diviso fra *tre* identità: quella kryptoniana, latente ma sempre presente; quella eroica, che risulta essere una figura maestosa, piena di responsabilità verso i terrestri; infine quella più «di facciata», ovvero CLARK KENT, timido e occhialuto giornalista che solo per un implicito patto narrativo, stipulato fra autori e lettori, non viene subito riconosciuto per il suo *alter ego* volante dai comprimari delle storie a lui dedicate. La faccenda è però un po' più complessa: infatti, in tutte e tre le identità, SUPERMAN/KAL-EL/CLARK è come pervaso da un denso alone di solitudine (il nome della sua base artica non è casuale), poiché unico superstite del suo pianeta – e quindi senza la speranza di poter perpetuare la propria specie – e in quanto straniero in terra straniera, sorta di *baby-sitter* cosmico a un popolo di bambini capricciosi e distruttivi. Le uniche consolazioni per questa figura tragica, almeno nelle premesse, del fumetto di fantascienza, sono i coniugi KENT, vero punto di riferimento morale non solo di CLARK ma anche di KAL-EL, e soprattutto la compagna, la reporter LOIS LANE, personaggio già di per sé complesso.[3]

In generale, possiamo dire che tutti gli eroi mascherati e/o con una doppia identità siano ambigui per ovvi motivi, per il loro svolgere due ruoli differenti nelle loro avventure; ma anche quasi tutto il resto dei *characters*, stavolta grazie a presupposti ideologici o narrativi di base alle loro storie, sono da ritenersi ibridi.[4] Questa dell'ibridismo è quindi una caratteristica variamente congenita agli eroi; spesso gli stessi autori hanno ideato i loro personaggi senza rendersi conto delle molte valenze che le loro creature avrebbero assunto quando fossero state riviste da pubblici coinvolti nelle problematiche della civiltà di massa. Non si può infatti affermare che la coppia oppositiva DR. JEKYLL/MR. HYDE[5] si limiti a uno sdoppiamento di personalità: essa chiaramente spazia dal conflitto fra *Ego* e *Id* di freudiana memoria a quello tra pulsioni individuali e norme sociali, dal contrasto fra vita presociale e moderna società borghese a quello fra passioni «animali» e arida scienza, e così via. Vi sono invece autori che hanno consapevolmente giocato con il concetto di ibridismo: a volte con intenti commerciali, a volte per profonde convinzioni. Di questo secondo caso fa per esempio parte Tezuka Osamu, fumettista e animatore nipponico ispiratore di gran parte delle tematiche classiche proprie agli *anime* prodotti in Giappone dagli anni Sessanta a tutti gli Ottanta e oltre. Tezuka ha impostato quasi tutti i suoi *characters* sull'ambiguità, sull'oscillazione fra una dimensione e l'altra: così è per ASTROBOY, piccolo robot sensibile che brama un animo umano; per KIMBA IL LEONE BIANCO, animale intelligente e parlante in uno scenario realistico; per l'HITLER della *Storia dei tre Adolf*, nazista con origini ebraiche (*sic*). In queste come in altre figure tezukiane, di cui si parlerà con maggior dovizia in seguito,[6] l'ibridismo si fa in alcune opere sereno e leggero spunto di riflessione sulla natura umana e, altrove, tragedia esistenziale dai toni impegnativi.

0.3. Dalla casalinga all'avventuriera

La suddivisione manichea fra ruoli primari (maschili) e di contorno (femminili), di cui si diceva in apertura di capitolo, può esser vista come frutto di un patriarcalismo congenito alla civiltà occidentale. A rincarare la dose, eventi epocali i cui effetti ancora oggi ci pervadono, quali la Rivoluzione industriale, la «metropolitanizzazione» delle città e la nascita della società dello spettacolo, congiuntamente all'introduzione dei moderni media di massa – in particolare la fotografia, la radio e il cinema – hanno fortemente contribuito a forgiare l'ideologia borghese europea.

Questo tipo di concezione, fra Ottocento e Novecento, prevedeva che l'uomo – a metà fra l'*homo novus* di latina memoria, il *self-made man* all'americana e, spesso, modalità di comportamento *dandy* – fosse assoluto protagonista della vita quotidiana e al contempo anche delle avventure letterarie. La donna invece, angelo del focolare, veniva celebrata solo in quanto educatrice dei figli, custode della casa e dell'ordine morale. Nel romanzo italiano d'appendice, genere letterario tipico dell'Ottocento, è possibile ritrovare questi e simili temi sullo status e sui ruoli sociali della donna. I *feuilletons* di Guido Da Verona e Liala, e soprattutto i romanzi *rosa* di Carolina Invernizio,[7] ricreano e incentivano in campo letterario tutti quegli scenari passionali propri della vita piccolo-borghese: amori, adultèri, tragiche separazioni, sensi di colpa. Alimentata, a partire dagli anni Venti, anche dall'ideologia fascista, questa letteratura «rinserra» la donna nella cura della casa, dei figli e del marito e la tiene lontana dai posti di lavoro; la fedeltà della donna al suo uomo è indiscutibilmente dovuta e l'infedeltà è una colpa tanto grave da poter essere punita, a volte, perfino con la morte.

Il mondo ipostatizzato e tutto virato al maschile che Liala e altre autrici hanno narrato, è uno specchio fedele della società italiana tra fine Ottocento e inizio Novecento, che sarebbe cambiata a fatica, in particolar modo dal secondo dopoguerra. Ma anche se la civiltà occidentale stava cominciando progressivamente ad attribuire alle donne diritti e doveri sempre più parificati a quelli degli uomini, nelle letterature si procedette in modo contraddittorio. Figure di rottura si ebbero, in particolare, nella narrativa «per ragazze» e nel fumetto. Pensiamo, per fare un esempio noto, al personaggio di JO, protagonista di *Piccole donne*,[8] uno dei più felici e conosciuti prototipi di ragazza «maschiaccio» della letteratura popolare, o a PIPPI CALZELUNGHE,[9] singolare e a tratti «surrealista» ragazzina tutto pepe. In campo fumettistico, la donna risulta in evoluzione almeno su due livelli: quello dell'«emancipazione estetica» e quel-

lo dell'autonomia narrativa. Ne è sintesi lampante, ad esempio, l'allora famosa eroina PANTERA BIONDA,[10] bellezza teutonica (ma dagli autori italianissimi) coperta di succinte pelli di leopardo: una «tarzanide» con un ruolo di incontrastata protagonista del fumetto a lei dedicato e, caratteristica che attivò le forbici della censura, un abbigliamento «scandaloso» (un bikini), troppo *osée* per quei tempi.

Tuttavia la stragrande maggioranza dei personaggi letterario-mediali di produzione occidentale sono maschili. Non sono mai mancate eroine, né in letteratura né nel fumetto, tantomeno al cinema o alla radio; ma quasi sempre si trattava o di personaggi «tagliati su misura» per un compiaciuto e reazionario pubblico maschile – e pensiamo all'ANGELICA di Nicola Del Principe,[11] tanto per fare un nome – o di *characters* pionieristici e «di frontiera», vocati alla provocazione. Punto d'incontro di questa duplice tendenza può essere considerata, fra le altre, BARBARELLA.[12] Ed è proprio a partire dai *Sixties* che sempre più frequentemente le donne vengono trattate e narrate in modo via via più maturo mentre cominciano a cadere gli stereotipi femminili, grazie soprattutto a cinema e *comics* americani.

L'eredità di queste scelte, finalmente più avvedute, sul destino narrativo della donna nell'epoca della multimedialità, è stata raccolta con competenza e lungimiranza anche dalle punte avanzate dell'industria culturale italiana. In una prima fase, la donna è stata «rinnovata» da grandi autori del fumetto come Guido Crepax, che con la sua VALENTINA ha creato negli anni Sessanta un nuovo prototipo di eroina a tutto tondo, nelle cui storie si uniscono inestricabilmente la dimensione sentimentale, quella erotica, la riflessione filosofica e il sogno.[13] In una seconda fase, molto vicina all'oggi, personaggi come SPRAY LIZ, LEGS WEAVER, JULIA[14] hanno rimpolpato le fila delle eroine grazie a questa nuova tendenza del fumetto italiano, per l'appunto incentrata su figure di donne «toste» e agguerrite, fatta salva, da parte degli autori, un'ineliminabile femminilità.

Per quanto riguarda invece la *fiction* televisiva si pensi, per fare solo gli esempi più recenti, ai serial *Dottoressa Giò*, *Una donna per amico*, *Lui & Lei*,[15] in cui donne forti e alla pari con gli uomini svolgono professioni di grande responsabilità (medico, commissario di polizia) e indubbia attualità, dando luogo a risvolti narrativi di due tipi: la storia pura, ambientata fra sale operatorie o commissariati, e il risvolto «sentimentale», che in questo caso appare ai telespettatori come il giusto riconoscimento di una sviluppata sfera spirituale nella donna, che con dolcezza, intuito e femminilità riesce in operazioni in cui l'uomo rimarrebbe drammaticamente (o comicamente) aggrovigliato.

Sul finire degli anni Settanta, tuttavia, i ritriti e inattuali stereotipi sulla donna, nonostante il poliedrico attivismo dei gruppi femministi, erano ancora molto diffusi. Questa recidività dei vecchi modi di pensare la divisione fra i generi fu uno dei maggiori motivi, anche se forse fra i meno evidenziati, per i quali l'arrivo delle prime serie di *anime* in Italia fu così clamoroso. Le mille eroine con un ruolo di protagonista, che popolarono le TV con inaspettata dirompenza, costituiscono una causa poco studiata delle pratiche so-

ciali e dei modi di intendere il *gender* da parte della nuova generazione: in poco tempo sta inevitabilmente scomparendo proprio in seno alla (giovane) borghesia la decrepita idea, non solo borghese, sintetizzabile nel motto «i maschi da una parte, le femmine dall'altra».

I giovani di oggi rivendicano, con convinzione e maturità sorprendenti (se non altro per gli adulti), non tanto la nozione un po' ipocrita, fintoperbenista e palesemente semplicistica dell'«uguaglianza» fra i sessi, quanto la loro ovvia e sovratemporale complementarietà. I giovani uomini e donne di oggi hanno subìto, nel corso della loro infanzia e adolescenza, una sorta di *imprinting ideologico* che afferma con determinazione l'eguale importanza dei due sessi nel cammino verso il futuro. Questo *imprinting* deriva anche dalle tematiche portate dagli *anime*, ma non solo a proposito del ruolo femminile: tutta una serie di altri valori sulla guerra, sulla violenza, sulla solidarietà, sull'ambiente, sull'amicizia, sull'amore e sul sesso (ebbene sì) hanno ricevuto molta attenzione e sono stati assimilati dai telespettatori secondo modalità nuove e specifiche, che verranno trattate nella Parte seconda.

Note

1. Cfr. H. Melville, *Moby Dick*; D. Defoe, *Robinson Crusoe*; M. De Cervantes, *Don Chisciotte della Mancia*; M. Twain, *Le avventure di Tom Sawyer* e *Le avventure di Huckleberry Finn*.

2. Su ROBIN HOOD basti consultare le principali versioni cinematografiche hollywoodiane, fra cui segnaliamo il *Robin Hood* di Michael Curtiz (1938), con il «mitico» Errol Flynn, e l'altrettanto noto *Robin Hood principe dei ladri* di Kevin Reynolds (1991), con Kevin Costner.

3. Un saggio del 1964 su SUPERMAN, ormai datato relativamente ai recenti sviluppi tematici del personaggio ma validissimo sul piano sociologico, è *Il mito di Superman*, in U. Eco, *Apocalittici e integrati*. Non va comunque dimenticata l'attuale tendenza «revisionista» che anima le recenti storie di SUPERMAN, che rendono molto più matura tutta la tematica relativa all'eroe «messianico». Cfr. il recente A. Ross - P. Dini, *Superman – Pace in terra*, in cui l'eroe cerca (invano) di eliminare il problema della fame nel mondo.

4. Sui tipi di «superiorità» dell'eroe cfr. U. Eco, *Il Superuomo di massa*, cit. Sulle strutture narrative profonde e su argomenti quali il tipo di potere del protagonista o l'importanza del segreto, cfr. ad esempio il fondamentale V.J. Propp, *Morfologia della fiaba*.

5. Cfr. il celebre romanzo R.L. Stevenson, *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde*.

6. Tuttavia, rimandiamo già da ora ai nostri articoli *Osamu Tezuka e i nostri pregiudizi*, «Schizzo – Idee», n. 4 e *La storia dei tre Osamu*, «Schizzo – Idee», n. 6.

7. Sul romanzo d'appendice e rosa, e per informazioni su Guido Da Verona, Liala e Carolina Invernizio, cfr. almeno C. Bordoni - F. Fossati, *Dal feuilleton al fumetto*, pp. 11-38 e 65-76.

8. Cfr. L. May Alcott, *Piccole donne*.

9. Cfr. A. Lindgren, *Pippi Calzelunghe*. PIPPI negli anni Settanta è stata anche protagonista di una serie di telefilm, di produzione tedesca, trasmessi in Italia dalla Rai.

10. PANTERA BIONDA, creata nel 1948 da Gian Giacomo Dalmasso e Ingam (Enzo Magni), apparve nel dopoguerra negli albi della collana «La Jungla» delle edizioni ARC. Numerosi i sequestri giudiziari a causa degli espliciti richiami erotici nella grafica del personaggio, la cui testata dovette chiudere nel 1950.

11. ANGELICA (1969), di Nicola Del Principe, prende spunto dall'*Orlando Furioso* di Ludovico Ariosto, ma il riferimento cólto finisce lì: la serie è incentrata su un erotismo «all'italiana» via via sempre più esplicito e spregiudicato.

12. BARBARELLA, creata per i fumetti nel 1962 dal francese Jean-Claude Forest, nel 1968 è stata protagonista dell'omonimo film di Roger Vadim, con Jane Fonda nel ruolo della protagonista.

13. VALENTINA (1965) di Guido Crepax, pubblicata inizialmente sul secondo numero della rivista «Linus», ha avuto (e ha) una carriera editoriale trionfale.

14. SPRAY LIZ (1990, Luca Enoch), è una *teen-ager* appassionata di graffitismo e *murales*, che vive movimentate avventure metropolitane sempre arricchite da tematiche di un certo impegno sociale e filosofico. Pubblicata a fasi alterne dall'«Intrepido» e nell'albo «Spray Liz» della Star Comics, attualmente esce saltuariamente con piccoli albetti aperiodici. LEGS WEAVER (1991, Antonio Serra, Michele Medda, Bepi Vigna *et al.*), battagliera agente speciale del futuro, vive le sue avventure fantascientifiche in un omonimo albo nato come *spin-off** del più conosciuto NATHAN NEVER (1991, degli stessi autori); entrambi sono pubblicati da Bonelli. Anche JULIA (1998, Giancarlo Berardi *et al.*) è una creatura Bonelli: è un'intraprendente psicologa criminale creata sulle fattezze di una giovane Audrey Hepburn.

15. Si tratta di tre miniserie a struttura narrativa «mista», cioè sia «verticale» (episodi autoconclusivi) che «orizzontale» (sottotrame che si snodano nell'arco di tutto il serial). *Dottoressa Giò* e *Una donna per amico* hanno per protagoniste sensibili e coraggiose dottoresse; *Lui & Lei* si snoda intorno a un giovane uomo di legge e alla sua fidanzata, un commissario di Polizia. In quest'ultimo caso è intrigante il capovolgimento di ruoli: all'uomo il mestiere più «sicuro» e d'ufficio; alla donna quello più «d'azione». Tutti e tre i personaggi femminili in questione non fanno parte di un immaginario collettivo, per la loro relativa marginalità mediale e narrativa, ma se n'è qui parlato per l'insistenza televisiva (forse un po' «modaiola» ma comunque al passo coi tempi e auspicabile) sulla centralità dei ruoli femminili nella vita contemporanea.

I. Generi ed eroi pretelevisivi

Nella nostra escursione fra i principali personaggi con i quali è cresciuta la generazione dei «padri» ci si riferirà agli eroi nella loro *prima* apparizione mediale, facendo dei fugaci accenni alle loro eventuali esperienze multimediali. In questo esteso capitolo, in particolare, ci interessa primariamente dare uno sguardo rapido (ma non troppo) ai *characters* in sé, alle tematiche da essi veicolate e alle ideologie suggerite, consapevolmente o meno, dai loro autori.

I.1. Sulla fiaba

È noto come soltanto a partire dall'opera di Charles Perrault, alla fine del Seicento, la fiaba abbia acquisito una dignità letteraria e una moderna «autorialità», a discapito dell'originario anonimato da cui scaturì la quasi totalità delle storie. I maggiori studiosi ci informano su quali siano le tematiche delle fiabe, in particolare di quelle europee – cioè quelle più conosciute in Italia – e soprattutto ce ne svelano i «misteri», le strutture sia formali che narrative, le motivazioni profonde circa la loro esistenza. Propp e Lüthi – fra i maggiori esperti di fiabe – ci dicono, il primo seguendo il suo noto metodo di analisi delle funzioni narrative, il secondo con un linguaggio più semplice e con dovizia di esempi, delle regolarità contenutistiche e dei «sottotesti» ideologici della fiaba (cfr. V.J. Propp, *Morfologia della fiaba*, cit. e M. Lüthi, *La fiaba popolare europea*).

I termini «favola» e «fiaba» *non* sono da intendersi come sinonimi. La favola è storicamente riconducibile, in ambito occidentale, ai brevi racconti di Esopo tramandatici in varie forme per via scritta, aforismi di saggezza i cui protagonisti sono spesso animali, raramente uomini, e quasi sempre senza nomi propri: degli archetipi, dei generi, delle specie e quasi mai degli individui. La fiaba invece è qualcosa di più e di diverso: come si diceva, essa è il più delle volte anonima, nasce dal popolo e si è tramandata per via orale fino al Set-

tecento. Essa è «enigmatica» non solo perché mescola il naturale al sovrannaturale ma soprattutto per le sue proprie regole e formule narrative. Ogni fiaba costituisce un mondo chiuso in se stesso e ipostatizzato, non raccontabile in altro modo che in quello che le è proprio, a meno di modificare le sue strutture morfologico-sintattiche. Nella fiaba avvengono fenomeni meravigliosi, ma raramente i personaggi che li vivono si stupiscono di fronte all'inspiegabile: manca qualsiasi orrore metafisico. In essa le distanze non esistono, il dolore e le emozioni sono trascurati, il tempo sembra non scorrere mai o, se scorre, ciò avviene in modo idealizzato.

Caratteristica peculiare della fiaba è la *non casualità* degli eventi, evidente ad esempio nella perfetta rettitudine dell'eroe, nella sua incapacità di sbagliare o per fortuna, o per abilità, o per ingenuità: il protagonista è cioè eroe *suo malgrado*, è un eletto, è già scritto che sarà lui, proprio lui a salvare la principessa o a uccidere il drago (talvolta, entrambe le cose). La fiaba è un racconto della *lontananza*: quasi sempre l'eroe parte per un lungo viaggio, diviene quasi un esule, e solo alla fine (ma non sempre) ritorna in patria o sceglie di vivere in un'altra terra. Egli riceve spesso in dono, per i più vari motivi, degli oggetti prodigiosi che lo aiuteranno, nei momenti determinanti della sua avventura, a risolvere i suoi guai.

Questa asciuttezza formale cominciò ad arricchirsi grazie all'opera dei fratelli Jacob e Wilhelm Grimm, che nell'Ottocento pubblicarono i loro libri di fiabe, rielaborando contenuti classici secondo un gusto più descrittivo e al passo coi tempi. Altra ricorrenza è l'incapacità dei personaggi di imparare dagli errori. I protagonisti della fiaba tradizionale agiscono secondo uno schema stimolo/risposta che quasi mai contempla riflessioni sul da farsi; e non si tratta di povertà narrativa, ma di un preciso meccanismo formale.

Inoltre la fiaba è priva di qualsivoglia riferimento erotico o allusione alla sfera sessuale: non perché destinata ai bambini (lo spostamento verso un indirizzo infantile è infatti di età contemporanea) ma perché in essa qualsiasi emozione viene eliminata o appiattita. Né eccitazione, né sgomento, né comicità. E, se presenti, a un livello blando o incidentale. Può darsi che lo stile ripetitivo e astratto della narrazione fiabesca e l'opacità intellettuale dei personaggi, questo loro agire come trascinati dagli eventi siano un intenzionale riflesso narrativo del *modus vivendi*, ingenuo e istintivo, proprio agli originari destinatari dei racconti, il «rozzo» popolo minuto – che più facilmente si sarebbe riconosciuto in tali formule affabulatorie. A noi però non è dato saperlo. Eppure è certo che la fiaba vuol rappresentare, in modo idealizzato, non come il mondo dovrebbe essere, non un mondo immaginario, bensì il mondo *così com'è*, ma attraverso una lente deformante che popola queste storie di fate, elfi, orchi, draghi, prodigi, duelli. Tuttavia il mondo dipinto dalla fiaba appare, nei suoi eterni equilibri, in sostanza fedele a quello vissuto dal suo pubblico originario: non sempre vince il bene, non sempre il crimine paga, quasi mai i belli hanno la peggio.

Alcune considerazioni finali. La prima riguarda le molteplici interpretazioni che la fiaba può suggerire a dispetto della sua mono-

dimensionalità strutturale e delle sue caratteristiche narrative, fin qui suggerite. In questi racconti del popolo si possono ritrovare mondi di significati che una prima lettura può lasciare nascosti; anche la fiaba può essere adattata a più contesti mantenendo la sua validità, e i messaggi che i rielaboratori vi hanno scoperto o hanno voluto scorgervi possono assurgere a insegnamenti di vita. Non è un caso che, ad esempio, un personaggio come CENERENTOLA sia facilmente attualizzabile con rapidi tocchi di *make-up*, nell'ambientazione (villaggio *vs* periferia metropolitana), nei tipi di prodigio (Fata *vs* Bravo parrucchiere), nella «tecnologia» del dono (Zucca-Carrozza *vs* Mercedes a noleggio). Dunque la fiaba, a dispetto della sua linearità formale, è potenzialmente ricchissima di spunti problematici collegati a temi quali la disuguaglianza sociale, il contrasto fra bellezza e bruttezza, l'etica dell'onestà e del coraggio, ma anche atteggiamenti fatalisti (CENERENTOLA sarebbe *spacciata*, senza la Fata), quasi da predestinazione simil-calvinista: l'eroe è per sempre un eletto, il drago è uno sfigato a oltranza. Insomma, la fiaba non guarda in faccia nessuno: nel suo calderone bollono temi che oggi verrebbero definiti *politically correct*, accanto a spunti moralmente «truculenti» o giudicati genericamente «poco accettabili».

La seconda notazione è anche più importante. Oggi la fiaba nelle sue forme tradizionali – il racconto orale e il libro – appare ai più poco adatta a ricoprire un ruolo ludico ed educativo fra i bambini della nuova generazione. Non solo per i toni «antiquati» che i bimbi stessi, nella loro indole smaliziata e con una scaltrezza tutta nuova, avvertono con chiarezza rispetto alla vivacità di più attuali veicoli didattici o di semplice intrattenimento (per l'appunto disegni animati, videogiochi, Cd-rom, Internet ecc.), ma anche per il mondo ormai «semplice» narrato dalle fiabe classiche, dalle sue divisioni tematiche troppo manichee. Ma c'è dell'altro. Spesso le fiabe, in epoca contemporanea, sono state narrate ai bambini occidentali in versioni ideologicamente modificate secondo i canoni di una morale tipicamente borghese, e indirizzate a un modello di bambino visto come un piccolo «oggetto» indifeso da proteggere, incapace di valutazioni critiche. È molto triste doversi accorgere che oggi, anche se teoricamente sia gli approcci pedagogici sia quelli familiari si sono sensibilmente aggiornati, la sostanza è la medesima. I bambini sono generalmente poco ascoltati e pochissimo tenuti in considerazione, nei loro acerbi ma vispi e importanti pensieri, da molti genitori e, soprattutto, sono costantemente sottovalutati nella loro intelligenza e capacità di giudizio. Studi aggiornati sui processi cognitivi degli infanti e dei bambini[1] rilevano (e in certi casi *rivelano*) che già in età insospettabili i piccoli delle nuove generazioni, cresciuti in epoca multimediale, hanno facoltà di giudizio e di discernimento fra buono e cattivo, vero e falso, reale e immaginario, di gran lunga superiori alle aspettative di scienziati e genitori.

Le fiabe sono state, spesso e volentieri, edulcorate e, appunto, «censurate» non in ordine a una semplice riduzione stilistica e/o quantitativa del testo originale, bensì per evitare una «scomoda» interpretazione della fiaba da parte del suo giovane pubblico. Finali trop-

po «mozzafiato», morti cruente, vittoria dei malvagi, narrazioni eccessivamente «orrorifiche», la stessa nozione di «ingiustizia che non sempre riceve necessariamente la giusta punizione», tutto questo è stato molto spesso eliminato, per quanto in buona fede, dai dispensatori della cultura per i più piccini, sulla base dell'idea che i piccoli debbano inizialmente costruirsi la visione di un mondo giusto, ordinato, semplice e regolato principalmente dal sistema assiologico premio/punizione. Ma tant'è.

Ciò che qui occorre esaminare è adesso un ordine di problemi un po' diverso, perfino più adatto ai nostri scopi: si tratta di individuare quale sia, nella nostra epoca, l'*iter* «mediale» della fiaba. Come l'hanno vissuta, durante l'infanzia, i «padri»? Quali sono i personaggi che più di tutti sono stati presenti? Quali quelli che ancora oggi sono più vivi nella memoria dei «figli»? E soprattutto, quali sono i *characters* sfruttati anche per la produzione di *anime*?

È quest'ultima la domanda di maggior interesse, perché dalle coincidenze fiaba-*anime* potremo constatare non solo la popolarità mondiale di alcuni personaggi, ma anche le trasformazioni ideologiche e narrative che tali fiabe hanno attraversato nel passaggio dalla forma letteraria europea a quella animata nipponica.

1.1.1. Fiabe e mangiadischi tribali

I personaggi delle fiabe sono quasi sempre incorsi in uno strano destino: generalmente sono amati e rispettati dal pubblico dei bambini, ma l'ascoltare una fiaba dalla calda voce del nonno o dalle amorevoli labbra della mamma inizialmente è per lo più una scelta dei narratori, e non degli ascoltatori. Questo per due motivi. Innanzitutto, e ovviamente, perché gli utenti classici della fiaba sono in genere di età prescolare e scolare (2-8 anni), dunque poco in grado di scegliere autonomamente le proprie forme di intrattenimento; inoltre perché le fiabe sono ritenute, nella nostra cultura, come nettamente indirizzate a pubblici infantili, quindi giunge quasi automatica la scelta, da parte degli adulti, di proporre ai bimbi delle storie altamente istituzionalizzate, legittimate e fortemente sostenute dagli ambienti pedagogici e dall'editoria per ragazzi.

Che poi gli stessi bambini desiderino farsi raccontare all'infinito, dalla nonna o dallo zio, questa o quella fiaba, o che si cimentino in una scoperta autonoma di altre storie una volta imparato a leggere, vien da sé: i piccoli spesso non sono attaccati tanto alla fiaba quanto all'atteso *evento* della narrazione orale da parte del parente. Intendiamoci: anche la nascita di un interesse autentico per le fiabe si può verificare con la medesima frequenza, tuttavia sottolineiamo che la principale funzione «sociale» della fiaba, nella moderna società borghese, non è rivolta al puro intrattenimento ludico, né soltanto a far assopire i piccini alla sera: cerca di assolvere invece – per lo meno in teoria – il delicato e duplice compito, nelle intenzioni di nonni e genitori, di impartire i primi elementari insegnamenti morali a proposito delle basilari coppie oppositive Bene/Male, dovere/piacere, bugia/verità, naturale/sovrannaturale, coraggio/paura, e inoltre d'incanalare i primi elementi di *sense of wonder* (lupi, folletti, fate, draghi, battaglie ecc.) nel rispetto dei canoni fantastici propri alla fiaba classica.

Chiunque abbia riflettuto anche di sfuggita sul ruolo della fiaba nella crescita dei bimbi dalla prima alla seconda infanzia, dovrà convenire come negli ultimi cinquant'anni la *fable* abbia subìto delle notevoli modifiche nelle modalità di fruizione da parte dei piccoli. Se la generazione dei «padri» ha vissuto la narrazione delle fiabe attraverso il racconto orale o la lettura di un libro illustrato da parte di un parente, oppure tramite la lettura autonoma, e solo episodicamente ha potuto giovarsi di film (dal vero o animati) incentrati sui personaggi fiabeschi, a partire dagli «zii» e soprattutto con i «figli» i valori si sono velocemente invertiti. In particolare la generazione dei «figli» ha goduto, dall'avvento della TV in poi, di una sempre maggiore varietà di «fonti fiabesche», non limitate al racconto del nonno e alla lettura. Disegni animati in TV e al cinema, fumetti, albi da colorare e, soprattutto, i celebri *Cantafiabe* e le *Fiabe del C'era una volta...*, cioè delle serie di dischi in vinile accompagnati da un libretto illustrato: il bambino inseriva il 45 giri nel suo *mangiadischi* (un compatto lettore portatile, colorato e a forma di valigetta), e ascoltava una fiaba auditiva, recitata da vari – e bravissimi – attori, accompagnato dalla visione del libriccino colorato.[2]

A questo proposito, sono d'obbligo alcuni commenti. Ancora una volta, va rilevata la multimedialità narrativa di cui hanno potuto giovarsi i «figli», anche se a scapito di un più presente contatto diretto con la tradizione dell'oralità «parentale» goduta invece, a suo tempo, dai «padri». Inoltre, tramite la messa in commercio del mangiadischi si verificò un tipo di coinvolgimento mediale del bambino simile a quello che, dagli anni Cinquanta, gli adolescenti americani (e poco più tardi quelli europei) avevano vissuto grazie alla miniaturizzazione degli apparecchi radio e alle conseguenti personalizzazioni d'uso. Puntualmente, Marshall McLuhan parlò della radio, già negli anni Sessanta, come di un *tamburo tribale*, e fu tra i primi a vedere, nelle modalità d'uso dei media da parte dei giovani, i sintomi di una progressiva (re)tribalizzazione sociale (cfr. M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, pp. 327-37 e *passim*). Analogamente, negli anni Settanta in Italia si assistè a un fenomeno che potremmo definire di *medialità tribale*, ma con due rilevanti differenze rispetto all'esperienza americana.

Innanzitutto l'età dei fruitori, nel caso italiano, era nettamente preadolescenziale, dunque di diverso tipo fu l'impatto non solo con la tecnologia del giradischi (peraltro di uso semplice) ma anche con i prodotti auditivi, cioè dei dischi da far acquistare ai genitori piuttosto che il flusso continuo – e pedagogicamente incontrollabile – delle emittenti radiofoniche; i piccoli ascoltatori italiani degli anni Settanta sperimentarono in età precoce, rispetto ai *teen-agers* degli anni Cinquanta, cosa significasse possedere un *personal medium* portatile, leggero, maneggevole, con funzioni ludiche, didattiche e sociali più «sofisticate» di quelle di un normale giocattolo. Inoltre il

mangiadischi servì ad ascoltare non solo le fiabe, ma anche – a partire dall'arrivo dei primi *anime* – le sigle delle serie televisive.

Abbiamo parlato di medialità tribale perché il mangiadischi spesso assunse, a suo modo, le veci dei cantastorie tradizionali, e anche perché l'ascolto si verificava sovente in compagnia: due o più bimbi, al nido d'infanzia oppure a casa, si dedicavano al *Cantafiabe* o ai motivi dello *Zecchino d'Oro* con modalità compartecipative; in seguito l'ascolto si sarebbe esteso alle canzoni degli *anime*, accompagnate da quelle caratteristiche di «evento mediale» cui si è già accennato nell'Introduzione.

Un severo e scientifico resoconto etnografico svelerebbe, con molta più precisione di questi superficiali accenni, le tante peculiarità sugli usi sociali e tecnologici che i bambini facevano – e fanno – di media simili, tanto a livello *hardware* (ad esempio il mangiadischi) quanto a livello *software* (ad esempio la canzone); qui sono sembrate bastevoli queste semplici notazioni, che a nostro parere potrebbero costituire un utile spunto di ricerca.[3]

1.1.2. Personaggi e ideologie

Gli eroi e le eroine delle fiabe classiche che maggiormente hanno colpito gli immaginari fanciulleschi non sono in definitiva tantissimi e ancor meno sono quelli che, «tradotti» in *anime* e giunti in Italia, hanno goduto di diffusa popolarità. Per quanto siano in effetti parecchie le storie che, magari anche con approssimazione, moltissimi ragazzi di più generazioni ricordano dalla loro infanzia, o che «riesumano» in età adulta nel narrarle o leggerle a figli e nipoti, i *characters* dominanti si contano nelle dita di due mani.

In generale hanno lasciato un'impronta più profonda gli eroi di sesso femminile: soprattutto ROSASPINA (cioè la BELLA ADDORMENTATA), BIANCANEVE, CENERENTOLA, la SIRENETTA, CAPPUCCETTO ROSSO. Fra i maschi, si annoverano soprattutto degli eroi di contorno, vaghi e spesso innominati come i vari Principi Azzurri; e poi spicca, naturalmente, il quasi-fiabesco PINOCCHIO. Svariati gli animali, ovviamente, il più rappresentativo dei quali ci pare comunque il solo BRUTTO ANATROCCOLO.[4] Tutto qui? Sembrerebbe poco, dopo la pedanteria con cui si è finora parlato della fiaba. Eppure, come nel caso degli eroi del Mito (di cui si dirà), i *characters* fiabeschi non sono solo delle figure autonome ma anche degli *archetipi* e delle «variazioni sul tema»: abbiamo l'orfana apparentemente indifesa con degli insospettabili amici che l'aiutano contro le avversità fino a raggiungere felicità e «successo» (BIANCANEVE, CENERENTOLA), la bambina curiosa e incosciente che viene insidiata dal cattivo (CAPPUCCETTO ROSSO), la principessa (o la giovane *tout court*) bella e nobile che attira le invidie della strega malvagia. Inoltre incontriamo di frequente un principe o un valoroso giovine che, sprezzante del pericolo o delle disparità sociali, protegge o corteggia la fanciulla di turno (povera o ricca che sia), e il «diverso», il *freak** (l'ANATROCCOLO, o se vogliamo anche POLLICINO[5]), che trova il modo di riscattarsi; infine, *sui*

generis, il bimbo discolo che, attraverso mille peripezie (spesso allegoriche, ed è il caso di PINOCCHIO), raggiungerà il giudizio e una sua «maturità». Vi sono due avvertenze fondamentali da tenere a mente quando si parla di questi personaggi. Spesso, dei protagonisti di racconti e romanzi fantastici (GULLIVER, PETER PAN, MÜNCHHAUSEN, lo stesso PINOCCHIO) sono stati presentati alle giovani generazioni, nelle loro versioni narrative ridotte, come eroi fiabeschi; invece, bisogna ancora una volta ribadire la differenza tra la fiaba – genere con una propria, rigida struttura formale – e il racconto o romanzo moderno, che per quanto semplificato nel testo e nei significati non dovrebbe mai esser considerato una fiaba. Inoltre, il più delle volte noi conosciamo questi eroi secondo versioni mediali suppletive e successive rispetto a quelle originali: che si tratti di libri illustrati per ragazzi, di film o serial animati (Disney e *anime* su tutti), di *Cantafiabe*, queste rivisitazioni, queste operazioni di *restyling* veicolano valori e tensioni ideologiche – più o meno velati – quasi del tutto *aggiunti* rispetto alle formule di partenza.

Ad ogni modo adesso, dopo la superficiale carrellata d'inizio paragrafo, esaminiamo i vari personaggi.

I fiabeschi personaggi femminili su menzionati appartengono, nella fattispecie, alla categoria dei «quasi-eroi» (cfr. *supra*, Introduzione). Nella maggior parte dei casi si pongono nei confronti degli eventi con atteggiamenti e comportamenti poco combattivi e spesso rassegnati alla propria condizione: CENERENTOLA, perfino nella versione disneyana, si trincera nella sua dimensione casalinga e solo i prodigi e i doni della Fata la mettono nelle condizioni di ammaliare il Principe; BIANCANEVE non si impone mai alla sua Matrigna ma accoglie lo svolgersi degli eventi con candida passività, fino a morire avvelenata: è solo l'iniziativa dei Sette Nani che fa sì che il Principe la baci resuscitandola. Anche CAPPUCCETTO ROSSO, pur nella sua maggiore intraprendenza (disobbedisce alla Mamma attraversando il Bosco) è vittima della propria ingenuità; soltanto nella versione rimaneggiata, per i più piccini, da parte dei fratelli Grimm, l'intervento del Cacciatore salva lei e la Nonna dalla pancia del Lupo Cattivo.

Ora, questa «stupidità» dei personaggi fiabeschi e il fatalismo delle protagoniste può esser visto (o travisato) in molti modi, fatto sta che in età borghese si è spesso implicitamente giustificata l'esistenza dell'eroina femminile come scusa narrativa per l'intervento risolutore del bel Principe. Le eroine della fiaba, viste a questo modo, hanno potuto alimentare il maschilismo narrativo di fine Ottocento-inizio Novecento: era di là da venire il tempo in cui si sarebbero viste donne forti, indipendenti e risolute – in ambito fiabesco e non: la SIRENETTA, JASMINE (nella versione del film *Aladdin*), POCAHONTAS nei *cartoon* disneyani, e soprattutto le mille, avanguardistiche eroine degli *anime*. Particolarmente in quest'ultimo caso, poi, si è verificato un netto rovesciamento assiologico dei valori di riferimento: per gli animatori e gli sceneggiatori giapponesi la donna non solo è molto spesso autonoma e non è più indifesa, ma va in aiuto dell'uomo, che appare talvolta fragile e bisognoso di soccorso. Questi capovolgimenti sono comuni negli *anime*, e non riguarda-

no solo l'asse uomo/donna ma anche quelli bambino/adulto, buono/cattivo, stupido/intelligente.

Gli interessi tematici dei *cartoons* giapponesi (ma questo lo si vedrà meglio a tempo debito) sono frequentemente rivolti al sovvertimento, spesso ironico ma mai superficiale, dei *clichés* culturali per i quali l'eroe deve essere per forza buono al «centopercento», bello, nobile, maschio, adulto, intelligente: l'ideologia e l'estetica del «Superuomo d'appendice» vengono scavalcate con astuzia e lungimiranza, e sostituite con più moderni atteggiamenti tematici.

Tornando al BRUTTO ANATROCCOLO, si noti come una storia semplice porti con sé forti significati: l'iniziale autocondanna del proprio ibridismo, che si tramuta poi nel rispetto della propria diversità. Sono possibili, a uso e consumo delle giovani generazioni, tutti i collegamenti con le realtà del razzismo, della discriminazione, della fiducia in se stessi. Il *pattern** dell'ANATROCCOLO è stato ripreso in tutte le salse, ma crediamo che sia il pulcino CALIMERO la «reincarnazione» che più di ogni altra abbia fatto breccia nella generazione dei «padri», non solo per l'ottimo design e caratterizzazione ma per le modalità di diffusione televisiva. Ne riparleremo.

PINOCCHIO, dal canto suo, è davvero un caso a parte. Oltre a essere un fenomeno mondiale di popolarità senza confini di tempo e di spazio, è considerato unanimemente il protagonista di una fiaba anche se *non* agisce in una fiaba. *Pinocchio* è infatti un romanzo fantastico per ragazzi, condito da moltissimi episodi confezionati appositamente per dare degli insegnamenti morali di condotta, onestà, amore per la famiglia e per il lavoro. Può sembrar paradossale, eppure *Pinocchio*, pur essendo fra i più moralistici racconti europei, è stato uno dei più amati dagli animatori giapponesi, che gli hanno dedicato diversi *anime*.

Infine, esistono chiaramente molte altre storie che i giapponesi hanno tradotto in *cartoons*, anche giunti in Italia – pensiamo al *Gatto con gli stivali*, che è anche il marchio della Toei Doga, una delle maggiori case di produzione nipponiche e mondiali. Crediamo comunque che la limitazione di campo ai personaggi di cui abbiamo or ora parlato sia stata veritiera rispetto ai *characters* che effettivamente hanno goduto di maggior popolarità fra le generazioni alle quali questo testo vuol riferirsi.

I.2. Botte e lacrime

Come definire con un'unica espressione opere diverse come *Senza famiglia* di Malot, *Heidi* di Johanna Spyri e *I ragazzi di via Pál* di Molnár? «Romanzo di formazione»? «*Feuilleton* per ragazzi»? «Romanzo di vita»? «Romanzo drammatico»? Bisogna riconoscere che così tante sono le tematiche toccate da questi libri che risulta difficile accorparli in un solo genere o in un unico filone tematico. Possiamo solo limitarci a individuarne gli argomenti, e quantomeno ad accorgerci che la maggior parte di essi scorrono (ancora una volta) nell'alveo dell'ideologia borghese. A proposito dei personaggi,

possiamo individuarli con semplicità, tuttavia è anche facile accorgersi che è possibile – e, supponiamo, utile – suddividerli in tre «famiglie»: *characters* maschili, femminili e «gruppi».

Con riguardo alla prima famiglia: siamo portati a credere che i personaggi più conosciuti siano il citato REMY di Hector Malot e due dei più noti personaggi di Charles Dickens: OLIVER TWIST e DAVID COPPERFIELD. Che si sappia, solo REMY ha ricevuto una trasposizione in *anime*, che ha avuto in Italia un travolgente successo; ad ogni modo, questo trittico di personaggi costituisce la *summa* del protagonista del romanzo drammatico per ragazzi. «Drammatico» e lacrimevole per motivi abbastanza ricorrenti: le tecniche narrative di queste opere derivano direttamente dagli stratagemmi in uso nel romanzo d'appendice, *in primis* quello dell'«agnizione», cioè del riconoscimento improvviso (il tal povero personaggio scopre inaspettatamente di essere, poniamo, figlio della tal ricca signora) e in genere della rivelazione a sorpresa, del colpo di scena, dell'improvvisa sventura, tesi a creare emozione e commozione. Inoltre, i protagonisti non sono mai quello che per quasi tutto il romanzo il lettore ha creduto fossero: talvolta non sono davvero orfani (e verso la fine del libro scatta, spesso, l'agnizione di cui sopra, con almeno un parente), talaltra non sono di umili origini, e durante il riconoscimento si viene anche a sapere che il congiunto è per l'appunto nobile o comunque ricco. Inoltre la storia ci conduce, con sporadiche eccezioni, lungo un *iter* sotto certi aspetti «fiabesco», poiché il protagonista è quasi sempre votato al «lieto fine», come fosse predestinato al successo (cfr. *supra*, par. I.1). E il buon fine cui è segnato è come «dovuto», in base alle terribili, ripetute, disumane angherie cui è stato sottoposto: carcerazioni, ruberie, rapine e/o rapimenti, violenze fisiche e psicologiche, truffe. REMY, DAVID e OLIVER subiscono, chi più chi meno, ingiustizie di ogni tipo, ma alla fine di tutto, e proprio grazie alle sofferenze patite, il destino riserva loro una lauta ricompensa, che essa sia la serenità, la famiglia o la ricchezza (o tutt'e tre). Al di sotto delle immediate valenze metatestuali, prima fra tutte la proposta di una forte moralità cristiana veicolata dai protagonisti (specie in *Senza famiglia* o in *Heidi*, di cui si dirà), si nota chiaramente un pesante filtro borghese, un esasperato conformismo e un'ipocrisia di fondo, soprattutto nelle opere dickensiane (cfr. l'Introduzione di Piergiorgio Bellocchio a C. Dickens, *David Copperfield*, pp. x sgg.). Come accade anche nell'ambito di altri generi letterari – pensiamo per esempio al LORD GREYSTOKE del *Tarzan delle scimmie* di Burroughs – l'orfanello di umili origini è in realtà di status sociale elevato, e le ingiustizie che ha subìto sono, viste da questo punto di vista borghese, ancor più inique perché patite non da un umile «autentico» ma da un «nobile» caduto in disgrazia.

Non può non venirci in mente, ancora una volta, l'EDMOND DANTÈS del *Conte di Montecristo*, prototipo di superuomo letterario che, detronizzato dal suo status privilegiato, risale la china con una memorabile catena di *coups de théâtre*. Nel caso di REMY & Co, il superomismo è però di tipo diverso: non è grazie ad atti di forza o d'astuzia che i nostri orfanelli (o presunti tali) si risollevano dal loro sta-

to di disgrazia, bensì mediante la loro imperturbabilità, la loro bontà e speranza. Siamo di fronte, in altre parole, a personaggi in odor di aureola, il cui passaporto per la santità vien loro rilasciato alla fine del romanzo, alla resa dei conti finale, nella quale tutto il credito accumulato viene infine reso con gli interessi. Dunque siamo dinnanzi a un'impostazione assolutamente conformista e conservatrice, dove qualsiasi eventuale accenno alle ingiustizie sociali o alla lotta di classe viene risolto con il ristabilimento dello *status quo ante*, in una visione della società classista e, se vogliamo, determinista e fatalista. Si discostano per alcune singolarità due protagonisti «minori» (ma solo perché meno noti) come quelli di *Incompreso* di Florence Montgomery e del *Piccolo Lord* di Frances Hodgson Burnett. Il primo perché manca il lieto fine, dunque i patimenti sofferti non sono risolti in una catarsi benevola ma in modo del tutto opposto; l'altro perché, fin dall'inizio del romanzo, al piccolo e angelico LORD FAUNTLEROY è riconosciuto il titolo signorile – si ha cioè una sorta di agnizione *au contraire* – e dovrà dimostrare, attraverso svariate «prove», la sua nobiltà interiore al bisbetico nonno.

Al confine fra questo «genere» e l'area tematica di cui parleremo nel prossimo paragrafo (quella dell'avventura), troviamo due eroi del quotidiano – in un senso forse più avvolgente ed «epocale» rispetto a un REMY o un OLIVER TWIST – che si muovono sullo sfondo di eventi storici toccati sì di striscio, ma senza eliminarli o edulcorarli e anzi non nascondendo una moderata ma effettiva denuncia sociale. Parliamo di HUCKLEBERRY FINN e del suo amico TOM SAWYER, ciascuno protagonista di un proprio romanzo eponimo nel quale appare, come *guest star*, anche l'altro, in una parte di puro contorno.[6] Mark Twain ci restituisce con queste due opere un mondo che, pur con le sue proprietà e caratteristiche storiche, assume un aspetto quasi sovratemporale per le peculiarità dei suoi piccoli ometti. La sincerità di queste due creature letterarie, così ricche di insegnamenti morali, oggi sono cadute più di altre nel dimenticatoio: fanno parte di tutto quel patrimonio di figure della nostalgia amate dalla generazione dei «padri» che sarebbero rimaste sconosciute, negli anni scorsi, dalla maggior parte dei «figli» se non fosse stato, ancora una volta, per le accettabili – e spesso gradevoli – trasposizioni audiovisive. Ovviamente, anche in *anime*.

Con riguardo alla seconda famiglia, quella dei personaggi femminili, anch'essi abbondano, sia a livello letterario che nell'ambito delle trasposizioni animate giapponesi. *Piccole donne* di Louisa May Alcott, *Heidi* di Johanna Spyri, *Anne dei tetti verdi* di Lucy Maud Montgomery, *Pollyanna* di Eleanor Hodgman Porter, la PÉRRINE di *In famiglia* di Malot (PÉLINE nell'*anime*), solo per citare alcune delle opere più famose. Tutte queste storie sono riconducibili allo stesso schema «borghesizzante» perché, innanzitutto, sono quasi sempre ambientate in ambito per l'appunto borghese (seppure alcune di esse spazino anche in altri contesti). Anche HEIDI, nel romanzo di Spyri, è pervasa da quell'aura di santità di cui si diceva, e fa affidamento alla Provvidenza per resistere alle sventure che la assillano, in particolare i contrasti con la sua severa tutrice francofortese, la SIGNORINA ROTTENMEIER. Luca Raffaelli (cfr. *Le anime disegnate*, pp. 109-18) ben evidenzia le differenze fra la HEIDI del romanzo e quella del celebre *anime*, notando come la «passiva» santità della protagonista romanzesca sia sostituita, nel serial giapponese, da una maggiore, più «moderna» (e *laica*) intraprendenza.

Ma di HEIDI, ANNA e le altre si riparlerà in seguito: forse adesso è meglio proseguire nella nostra breve «fenomenologia» accennando alla terza famiglia di personaggi, quella dei «gruppi». In realtà, più che di una famiglia, si tratta di due soli testi: ma sono opere che hanno indelebilmente segnato una vastissima schiera della generazione dei «padri», in modo particolarmente esclusivo rispetto a quella dei «figli». Parliamo di *Cuore* (1886) di Edmondo De Amicis e dei *Ragazzi di via Pál* (1907) di Ferenc Molnár, noto in Italia anche come *I ragazzi della via Pál*. Crediamo che Michele Serra, in una recente riedizione del libro di Molnár, abbia scritto delle parole eccellenti che sintetizzano la cifra di ciascuno dei due romanzi:

> *Cuore* resta un'opera sinistramente pedagogica, rigonfia di un *mélo* oggi insostenibile; mentre *I ragazzi di via Pál*, pur senza fuggire del tutto a un moralismo edificante che faceva certo parte [...] dell'educazione dei giovani, resta un libro poco retorico, pochissimo sentenzioso, che affida ciò che ha da dire alla narrazione e non al narratore. Decisiva, in questo senso, la diversissima influenza che ha, nei due libri, il mondo degli adulti: onnipresente in *Cuore*, tanto da togliere sovente la penna di mano al giovane protagonista per affidarla all'invadente genitore; quasi inavvertibile nei *Ragazzi*, che vivono le loro avventure separati dai grandi [...]. L'Europa adulta, baffuta e paterna che nel *Cuore* pretende di «formare» i suoi figli secondo i crismi della rispettabilità sociale, in *I ragazzi di via Pál* non ha più volto e voce: si limita, come un potere astratto e intangibile, direi eterno, a porre fine alla ricreazione e ai giochi, alla fantasia e ai sogni [...]. [Cfr. l'Introduzione di M. Serra a F. Molnár, op. cit.]

D'altro canto Marcello D'Orta, nell'Introduzione a una recente edizione di *Cuore* (cfr. E. De Amicis, op. cit., pp. 7-12), coglie in pieno e senza ipocrisia alcuna – o almeno così pare a noi – ciò che Serra, seppur di certo l'abbia notato anch'egli, ha preferito omettere: che l'opera di De Amicis, con il suo sentimentalismo e patriottismo, con le sue esasperazioni melodrammatiche e leziose, arriva direttamente al petto, provoca le lacrime agli occhi, stupisce e costerna il lettore suscitandogli quei moti dell'animo che non credeva di potere provare alla lettura di «un semplice libro». E, anche considerando che «la chimica non sbaglia mai» (Eco *docet*), non può non stupire che tutto sommato le situazioni, le differenze sociali, i sentimenti, i caratteri e i *topoi* descritti e narrati dal «Libro Cuore» siano ancora oggi parecchio attuali, così come lo sono, in effetti, anche quelli presenti nei *Ragazzi*; e dunque non è un caso che entrambi abbiano goduto di un così vasto e continuativo consenso popolare.

Cuore in particolare, in Italia, fin dal suo apparire ha goduto di una pressoché incondizionata approvazione da parte dell'istituzio-

ne scolastica come di quella familiare, proprio per i motivi segnalati da Serra: l'invasività e il paternalismo del mondo adulto nei confronti di quello infantile e adolescenziale, il didascalismo e l'esasperante drammaticità delle situazioni narrate. Ciò non toglie però al «Libro Cuore» tutte le note positive di cui può giovarsi, prime fra tutte quelle relative ai «racconti del mese», che hanno introdotto nella letteratura per ragazzi figure mirabili nella loro ingenuità *mélo*, come il MARCO di *Dagli Appennini alle Ande*, forse il più noto fra i racconti che arricchiscono il libro. Ed è anche rilevante il tipo di allargamento mediatico di cui *Cuore* ha goduto anche in tempi recenti: basti segnalare lo sceneggiato a puntate della Rai degli anni Ottanta'e, ovviamente, gli ottimi *anime* (cfr. *infra*, Parte seconda).

Ora, come mai, fra tutti i generi letterari occidentali, proprio il filone che comprende *feuilleton*, *soap-opera** e «romanzo classico per ragazzi» ha goduto del maggior numero di trasposizioni in *anime*? Perché il modo giapponese di rapportarsi alle culture lontane, in particolare dal miracolo economico in poi (dagli anni Cinquanta, cioè), è stato aperto e scevro di pregiudizi o supponenze etnocentriste.

Gli autori giapponesi, nella fattispecie, da onesti ammiratori degli stilemi e dei temi appartenenti al romanzo borghese europeo e della tradizione televisiva nord-americana, non si sono mai negati il piacere di riversare in *anime* queste loro predilezioni, e spesso – in particolare le autrici di fumetti – hanno fatto propri questi lemmi narrativi: *Candy Candy* e *Lady Oscar*, ad esempio, pur ambientati in Occidente sono opere di *mangaka** giapponesi. Inoltre, dopo i primi, favorevoli riscontri artistici e commerciali negli anni Settanta, il mondo dell'animazione giapponese ha constatato la possibilità di esportare – e spesso coprodurre – in Europa e America serie animate vicine *anche* al gusto occidentale. Così in Italia sono giunte, fra le altre, serie dedicate al *Milione* di Marco Polo, ai viaggi di PHILEAS FOGG (tratti dal *Giro del mondo in ottanta giorni* di Jules Verne), ai TRE MOSCHETTIERI, a TOPO GIGIO, PINOCCHIO, RE ARTÙ ecc.

Comunque, è forse opportuno ricordare fin d'ora che le ambientazioni occidentali occupano solo una *piccola* parte delle *issues** degli *anime*: è un'avvertenza da tenere a mente per quando si parlerà delle critiche rivolte dalla stampa italiana ai serial nipponici.

I.3. Guerrieri, cavalieri, pirati e scienziati

I ragazzi del secondo dopoguerra trovarono nel Mito, nelle leggende e nel romanzo fantastico e d'avventura, alcuni degli eroi più suggestivi e longevi di sempre, molti dei quali sono largamente conosciuti ancora oggi; anzi, fra essi annoveriamo dei veri e propri archetipi, fonti d'ispirazione di innumerevoli «variazioni sul tema».

C'è subito da osservare una differenza importante fra l'approccio dei «padri» agli eroi della letteratura popolare e quello dei «figli»: questi ultimi, ad esempio, hanno conosciuto SANDOKAN più dallo sceneggiato televisivo degli anni Settanta e, recentemente, dalla serie di

disegni animati di recentissima messa in onda;[8] sanno di TARZAN ed ERCOLE più dal cinema che dal fumetto, dai romanzi o dalla lettura di compendi sui miti greci; si ricordano di GULLIVER più dalle riduzioni illustrate per ragazzi che dalla versione integrale di Swift,[9] per comprensibili (ma non del tutto giustificabili) motivi di poca abbordabilità del testo da parte dei giovani lettori. È un dato di fatto: non sempre accade che le nuove generazioni si accostino ai personaggi della fantasia riferendosi alla «fonte», al medium d'origine delle storie di questo o quel *character*, e ciò spesso si dà più per un'incapacità didattica delle persone preposte all'insegnamento della letteratura che per la tanto protestata invasività dei media elettronici nella vita dei ragazzi. Questo è probabilmente un fenomeno incontrastabile, ma dobbiamo anche rilevare che la generazione d'oggi, una volta assimilati i suoi tanti itinerari multimediali, talvolta arriva a provare interesse proprio per i punti d'inizio, andando spontaneamente ad approfondire *sul testo* la storia di questo o quell'eroe, inizialmente conosciuto in TV o nei fumetti.

Se vogliamo, possiamo paragonare questa prassi – non diffusissima, ma comunque presente – a una sorta di «collezionismo»: come i fan di oggi tendono a voler possedere tutti i vari gadget correlati a un personaggio amato, così sono anche portati come salmoni a risalirne le rapide mediali la cui origine, il più delle volte, è per l'appunto il romanzo, la leggenda o il Mito. Questa sorgente va in qualche modo «posseduta» per completare un percorso conoscitivo e di appropriazione che si pretende sia il più possibile completo e accurato. Tuttavia, ai tempi in cui i «padri» vivevano la loro giovinezza, gli amori letterari, per quanto intensi, per quanti giochi di strada fossero in grado di ispirare, erano spesso passioni passeggere, contrastate da impegni e necessità più stringenti: lo studio, il lavoro di bottega, gli stenti, talvolta l'ostilità dei genitori verso la «paraletteratura». Solo in periodi successivi tornava, più maturo, un amore nostalgico per gli eroi delle letture giovanili, alimentando così quei «riflussi» di cui si è parlato nell'Introduzione.

I.3.1. Miti

A questo punto, proviamo a dare un rapido sguardo al Mito: gli eroi classici, per lo più conosciuti a scuola durante le lezioni di Letteratura ed Epica, sono innumerevoli, ma ci pare che pochi siano quelli veramente determinanti nella memoria eroica delle masse, non solo giovanili. Si tratta di eroi rappresentativi perché (torna ancora questo concetto chiave) *archetipici*, e soprattutto di figure appartenenti alla cultura greca.

Innanzitutto ERCOLE, un SUPERMAN *ante litteram*, semidio fra gli uomini, votato al bene, bello e buono. Praticamente, la maggior parte dei t'zi in calzamaglia dei fumetti devono quasi tutto a lui.

ULISSE è invece l'Uomo: ragionevole e passionale, astuto e coraggioso, nobile e un po' canaglia. È uomo in senso *ultimativo*, per la sfida che lancia al Creato con la presunzione di vincere, ma è anche quanto di più «avanzato» la specie umana possa esprimere: per la

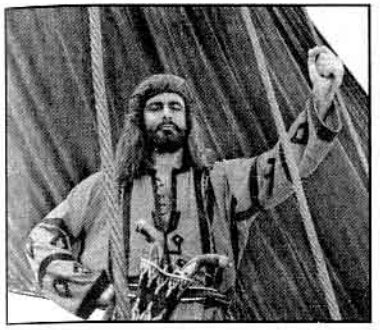
sua sete di conoscenza, per il puro gusto di volere superare i propri limiti, per la genialità nel vincere le partite più dure con spettacolari *coups de théâtre*. Dei molti modi di rivisitare il mito di ODISSEO che nei secoli si sono succeduti, nella nostra epoca uno ci sembra particolarmente significativo. Nel campo del *midcult** regna infatti sovrana, a nostro parere, l'aura del CAPITANO KIRK, vero e proprio ULISSE del futuro, che incarna alla perfezione le istanze del modello originario e le traspone in chiave ultramoderna: nei suoi viaggi sull'astronave ENTERPRISE, KIRK e i suoi ufficiali (fra cui il vulcaniano SPOCK e il dottor MCCOY) incontrano innumerevoli varianti sul tema delle SIRENE, di CIRCE, di NAUSICAÄ, dei CICLOPI, e molte nuove categorie di esseri «alieni» (in più sensi). Le caratteristiche mitopoietiche* di *Star Trek*, alimentate anche da altre figure a loro modo «ulissiane» come il carismatico capitano PICARD, fanno di questo immaginario narrativo un'inarrestabile macchina della fantasia, con proseliti in tutto il mondo: *Star Trek* rientra al contempo nel nostro immaginario collettivo e nell'immaginario eroico di tre generazioni, pur se con modalità diverse.[10]

Sarebbe inutile elencare tutti i maggiori eroi del Mito. Principalmente perché ciò che deve interessarci di più è l'introduzione dell'archetipo, del *cliché* di base: nelle vicende dell'Olimpo, nei poemi omerici, nelle tragedie, abbiamo *in nuce* tutti gli schemi basilari (per quanto di per se stessi già assai elaborati), tutti i fondamentali tipi di intrecci e di personaggi che ancora oggi ci portiamo dietro. Il supereroe FLASH,[11] l'uomo più veloce del mondo, non deriva forse dal mito di HERMES, dio messaggero dai sandali alati? E quanti personaggi ha ispirato ACHILLE, bello, valoroso, fortissimo ma con un unico punto vulnerabile? Nel suo caso il tallone non immerso nelle acque dello Stige, per SUPERMAN la kryptonite, frammento roccioso del suo pianeta natale, dalle radiazioni per lui letali. E così via.

ERCOLE, ULISSE, ACHILLE, dunque. Una triade di archetipi, ai quali si può forse aggiungere ETTORE, l'eroe martire, e il quadro del Mito, per quanto da noi volutamente ristretto, può ritenersi completo. Lo ribadiamo, è completo solo in rapporto all'immaginario eroico della generazione dei «padri»: infatti non crediamo si possa affermare una generalizzata conoscenza in Italia di eroi mitici di altre civiltà lontane (nemmeno di quella giapponese...). Un quartetto di «stampi», dunque, che stanno lì, conosciuti ma tenuti comunque in second'ordine, almeno a livello di cultura *midbrow**.[12]

I.3.2. Tipi leggendari

Non solo Mito. Almeno, non solo Mito in senso «classico». Mitici sono a loro modo anche personaggi storici che sono oggi circondati dall'alone della leggenda: eroi intrisi di magia e mistero come il RE ARTÙ e i CAVALIERI DELLA TAVOLA ROTONDA.[13] Anche qui si tratta di caratteri rappresentativi, pervasi da un'aura di irraggiungibilità, talvolta commista – come nel caso di PARSIFAL, cercatore del *Santo Graal* – a una marca di «santità». Di questi eroi i ragazzi, in epoca moderna, hanno fatto personaggi popolari, eliminandone la con-



L'attore indiano Kabir Bedi, celebre interprete del SANDOKAN televisivo degli anni Settanta; © Rai - Nuova Eri.

La prima copertina del CONAN a fumetti, disegnato da Barry Smith; © Marvel Entertainment Group.

IL CORSARO NERO. Illustrazione di A. D'Agostini, dall'edizione Malipiero, Ozzano 1972; © Malipiero.

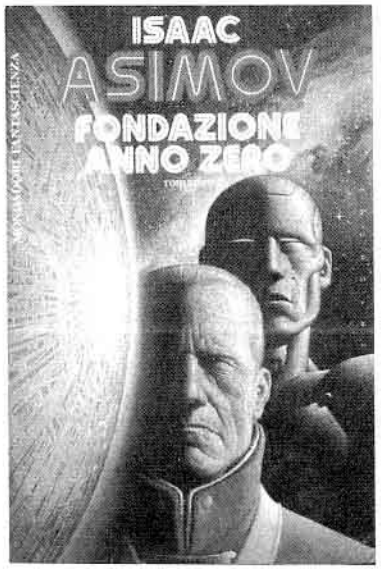


Illustrazione di Oscar Chiconi, che ritrae lo scienziato HARI SELDON e il robot DANEEL R. OLIVAW, fra i protagonisti della storia futura affrescata da Isaac Asimov nei suoi cicli fantascientifici; © Mondadori.

Particolare di un'illustrazione di J.M. Kronheim da un'edizione di *Life and Adventures of Robinson Crusoe*, London, Knight and Sons, 1880 ca.

notazione «sacrale» e facendoli slittare su un piano più in linea con la letteratura fantasy *à la* Tolkien[14] che con il misticismo britannico, ricco di altri eroi leggendari (come il BEOWULF[15]) ma del tutto ininfluenti alla costruzione dell'immaginario eroico dei «padri».

Altre figure topiche ma di segno opposto sono personaggi antieroici (nel senso che generalmente fanno la parte dei «cattivi») quali il CONTE DRACULA, il MOSTRO DI FRANKENSTEIN e il LUPO MANNARO.[16] Si tratta di figure *border-line*, a metà fra la leggenda moderna e le atmosfere del romanzo gotico ottocentesco. Innumerevoli sono le «volgarizzazioni» delle tre figure. *Tutti* i media hanno ospitato, in varie forme, questi tre «mostri» mediali. Ciascuno di essi è un modello diverso di *villain**, cioè di figura negativa e «criminale».

VLAD TEPES L'IMPALATORE, detto DRAKUL, ovvero DRACULA, è un «supercriminale» intriso di magia demoniaca, fascino malefico, macabra dipendenza dal sangue umano. Il vampiro per eccellenza, delineato nel *Dracula* di Bram Stoker, in realtà deriva dall'oggi poco conosciuto *Vampyr* (1819) di John-William Polidori (che diede il via alla moda dei vampiri letterari del secolo XIX) e, seppure in maniera meno diretta, dalla «ghost-story» *Carmilla* (1871) di Joseph Sheridan le Fanu. Ma la generazione dei «padri», nonché quelle successive, conoscono il CONTE DRACULA più dal cinema che da qualsiasi altra fonte mediatica. In DRACULA, fenomeno mediale che stacca di diverse lunghezze sia FRANKENSTEIN sia il LUPO MANNARO, troviamo una forte componente di ibridismo: VLAD è infatti un non-morto, può «vivere» solo per mezza giornata ovvero di notte (la luce del sole lo farebbe ardere e soccombere), è in lotta con la società perché può rappresentare, secondo certe letture psicoanalitiche (e/o sociologistiche), un problematico coacervo di pulsioni «negative» e, per l'appunto, antisociali, contrarie al modello di vita borghese. Creatura delle tenebre, rifugge la luce, per lui letale: siamo di fronte a una classica simbologia dicotomica luce/buio = Bene/Male. DRACULA ha qualcosa del mito del FAUST, per il suo tragico patto diabolico, e allo stesso tempo della «perdizione» *dandy* d'epoca vittoriana, aspetti mirabilmente sintetizzati nella versione filmica di Francis Coppola.[17]

Il MOSTRO DI FRANKENSTEIN – ispirato a sua volta al mito di PROMETEO – è comunque, a nostro parere, la figura dalle tematiche più mature e universali. Palesemente derivante dal mito ebraico del GOLEM del rabbino Loew, *deus ex machina* per antonomasia, FRANKENSTEIN è un prototipo di *freak*, di «mostro suo malgrado», «fabbricato» con scarti di cadaveri da uno scienziato-alchimista irresponsabile: desidera solo pace e rispetto e invece viene temuto e cacciato pregiudizialmente per il suo aspetto esteriore (invero terrorizzante). Manichea metafora di tutto quanto rientra nell'area problematica dell'«altro da sé», dell'«essere *vs* apparire», FRANKENSTEIN è a sua volta fonte ispiratrice di mille *characters* della letteratura popolare: da HULK agli X-MEN, da BIZARRO a CONCRETE,[18] per limitarci al solo campo fumettistico.

Il LUPO MANNARO, anch'egli mostro involontario, può esser letto a vari livelli. A un livello profondo è principalmente furia selvaggia, natura ostile che prende il sopravvento sulla razionalità e l'im-

prevedibilità dell'*Id*, del subconscio animalesco di tutti noi, del nostro personale *Thanatos* psichico. Ma è anche, su di un piano più superficiale, una versione evoluta di uno dei più usati spauracchi ai «danni» di bambini disobbedienti, insieme al BABAU e al LUPO CATTIVO di grimmiana memoria. Non solo, però: il *werewolf* è anche visibile in modo «positivista» come metafora di un'aspirazione al ritorno a una vita naturale, scevra dai condizionamenti della società moderna, a un'esistenza quasi arcadica, influenzata senza dubbio dalla filosofia rousseauiana.

Ci sembra di poter includere in questa piccola *kermesse* degli orrori, pur non trattandosi di una leggenda vera e propria, anche un eclatante e straconosciuto esempio di mostro creato, per fortuna solo nella fantasia cinematografica, dalla follia umana: GODZILLA.[19] Non a caso giapponese, GOJIRA (questo il nome originale) è un dinosauro smisurato, le cui dimensioni sono state amplificate da irresponsabili esperimenti nucleari. GODZILLA, che si produce, nei molti film dedicatigli, nella reiterata, *rituale* e vendicativa distruzione di Tokyo, è una materializzazione degli incubi della cosiddetta Era atomica (*Il dottor Stranamore*[20] insegna).

GODZILLA è però solo *uno* dei tanti mostri creati dalla fantasia e dalle paure umane: pensiamo al celebre (e, rispetto a GODZILLA, anteriore) KING KONG, quintessenza visiva del tema «la bella e la bestia» e, sotto certi aspetti, corrispettivo statunitense di GODZILLA. Due «miti» d'oggi, visibili sotto una luce in qualche modo leggendaria.

Tuttavia è ovvio che, fra i due mostri, ci interessi più GODZILLA che non KING KONG: non tanto perché il primo è giapponese e l'altro americano, quanto perché GOJIRA è un eroe *seriale* e molto più multimediale. Infine, è utile dire che GODZILLA gode di diverse trasposizioni in *anime*, sia «serie» che parodistiche, ad esempio quella nota in Italia come *Il mio amico Guz*. Questo pittoresco e, a suo modo, terrorizzante mostro, dagli anni Cinquanta è entrato di diritto – stavolta è il caso di dirlo – nell'immaginario collettivo delle società tecnologicamente avanzate, per la sua «esagerazione», per la tracotanza delle sue dimensioni e delle sue imprese e per l'innegabile spettacolarità dei suoi *B-movies* (peraltro colmi di ingenuità *pop*, *camp*, Kitsch, *trash* e chi più ne ha più ne metta). Anche in questo caso, però, non possiamo fare a meno di rilevare un più profondo motivo di interesse: GODZILLA è uno dei più evidenti prodotti narrativi nati da un'abissale inquietudine che agita non solo i sonni dei giapponesi, unico popolo ad aver subìto un attacco atomico, ma di tutto il mondo tecnologicamente progredito.

I.3.3. Romanzo fantastico

Il romanzo fantastico, seppure anagraficamente «vecchio» (Swift, ad esempio, pubblicò *I viaggi di Gulliver* nel 1726), ha sfornato una moltitudine di personaggi, idee e suggestioni di tutto rispetto, con una significativa caratteristica di attualità nonostante l'apparente anacronismo, rispetto al nostro sguardo, di situazioni e trovate nar-

rative. Tuttavia, ci sentiamo obbligati a prelevare da questo insieme di opere solo quelle che ospitino i pochi personaggi universalmente noti ancora oggi e che godano di un'importante e meritata popolarità transgenerazionale.

Il gruppo anagrafico di cui ci stiamo occupando in questa sezione del saggio ha conosciuto una serie di figure positive e «rassicuranti», sotto vari aspetti, nonostante le avventure da esse vissute possano esser giudicate improbabili o inquietanti. GULLIVER, del resto, inaugura a suo modo l'epoca «dei lumi», e in generale gran parte della letteratura fantastica – soprattutto quella per ragazzi – anche posteriore all'Illuminismo, è caratterizzata da un generico positivismo, dovuto probabilmente anche al pubblico di destinazione oltre che allo «spirito del tempo». Pensiamo al BARONE DI MÜNCHHAUSEN:[21] oggi è poco conosciuto dai giovani, ma costituisce, fra quelli noti, uno dei pochi libri per ragazzi veramente «folli» e fuori dagli schemi per le avventure deliranti vissute dall'attempato protagonista.

Tornando a GULLIVER, tutti sappiamo quanto poco dell'opera originale sia rimasto nelle riduzioni per ragazzi: tuttavia, crediamo di poter affermare che il messaggio forse più importante di Swift viva anche nei libri illustrati per i giovani, seppure con minore forza e complessità. Si tratta della satira sul centrismo culturale della civiltà europea, sull'incapacità di saper accogliere e accettare l'*altro da sé* a causa di un congenito senso di superiorità. Anche negli *anime* la problematica della diversità è ampiamente trattata, anche se con significative differenze che esamineremo al momento opportuno.

Un altro personaggio cruciale del romanzo fantastico è ALICE di Lewis Carroll, protagonista di *Alice nel Paese delle Meraviglie* e di *Attraverso lo specchio*. Solo il primo libro ha goduto di ampio successo, anche stavolta in una versione ridotta. Pure Carroll come Swift, infatti, aveva scritto un'opera ricca e complessa, forse non del tutto adatta al livello di comprensione dei piccoli lettori: l'operazione di «volgarizzazione» di *Alice nel Paese delle Meraviglie* è stata ad ogni modo baciata dalla fortuna in tutto l'Occidente, sia sul piano puramente letterario (con infinite edizioni illustrate) sia su quello cinematografico: basti nominare la visionaria versione disneyana, ancora oggi amata e periodicamente riproposta al cinema.

Chiudiamo questa breve ma indicativa carrellata di *characters* con PETER PAN, creato da J.M. Barrie, che possiede tutte le caratteristiche topiche del beniamino per bambini: è un coetaneo dei suoi lettori ideali, ha dei poteri magici, è un leader pieno di amici, non cresce ma rimane sempre ragazzino, combatte un malvagio nemico adulto (CAPITAN UNCINO) e se ne fa beffe, vive in uno scenario fiabesco. Come gli altri, anche PETER PAN è stato rivisto secondo i crismi della multimedialità, con diversi film animati e dal vero, serie di *cartoons* (anche giapponesi), fumetti, albi delle figurine ecc.[22]

La straordinaria fortuna del ragazzo-elfo è dovuta in larga parte al livello ludico-avventuroso delle sue vicende, in grado di attrarre il pubblico e di «ingabbiarlo» nella sua dimensione onirica, atemporale e quasi edenica (se non fosse per i pirati che minacciano l'*Isola-che-non-c'è*). Tuttavia, anche in questo caso, il personaggio e

le sue vicissitudini sono ricche di connotazioni e simbologie più profonde e, se vogliamo, «traumatiche» sui temi della giovinezza, della fantasia infantile e delle costrizioni dell'età adulta.

Per concludere, facciamo notare che, eccetto alcuni personaggi, il romanzo fantastico, anche dopo l'avvento della fantascienza e del fantasy, non è stato granché determinante nell'immaginario eroico dei «padri». Come si accennava anche nell'Introduzione, spesso *characters* anche molto suggestivi, di origine leggendaria o romanzesca, hanno fatto parte di piccoli immaginari «settari» poco presenti in un immaginario eroico più ampio: per esempio il piccolo mondo popolato da un ALADINO, o da un SINDBAD IL MARINAIO, o da un ALIBABÀ e i suoi QUARANTA LADRONI, hanno inciso solo a tratti nella fantasia delle ultime generazioni. In genere si è guardato ad ALADINO (il più popolare fra questi *characters* arabeggianti) con entusiasmo sì, ma episodico, saltuariamente ravvivato da piccoli o grandi eventi mediali come film dal vero o il recente lungometraggio Disney *Aladdin* e gli spin-off seriali per la TV.[23]

I.3.4. Romanzo d'avventura

Siamo arrivati a uno dei generi letterari «per ragazzi» più cruciali. Infatti è dal romanzo avventuroso che è scaturita la maggior parte dei personaggi più incisivi del panorama eroico dei «padri»: alcuni di essi, addirittura, sono assurti a stelle mediali di prima grandezza, acquistando una popolarità senza confini. Il romanzo d'avventura, a sua volta, può essere diviso in aree tematiche o, se preferiamo, ambientazioni: abbiamo lo scenario *selvaggio*, quello *esotico*, quello *urbano*, quello *fantasy* e quello *fantascientifico*. Ciascuno di essi ha visto compiersi le gesta di *characters* che, seppure non presenti o marginali nel mondo degli *anime*, possiedono ancora oggi, agli occhi dei «figli», un'aura d'inattaccabile «autorevolezza», nonostante la loro conoscenza non sia quasi mai approfondita.

A prescindere da questo alone di sovratemporale popolarità che viene spesso rispettosamente riconosciuto, da molti ragazzi di oggi, a eroi come TARZAN o SHERLOCK HOLMES, va però fatta una considerazione. Il fatto che gli *anime*, in definitiva, si siano incentrati su questo tipo di personaggi meno che su quelli di altri filoni, e quindi che la generazione dei «figli» (e anche quella oggi più giovane – chiamiamola dei «nipoti» –) vi sia poco affezionata, è consequenzialmente legato a un fattore di evoluzione mediale e tematica del «gusto» dei ragazzi. Oggi, si perdoni l'ovvietà, più dei libri vanno di moda i videogiochi, i fumetti, i personaggi «tecnologici» e gli «eroi» della realtà. In ogni caso, sono più richiesti gli *idols** maggiormente legati all'attualità e al mondo dei nuovi media, nonché del «futuribile», perché sono cambiati notevolmente i temi che alimentano i processi mitopoietici giovanili. Non è un caso che, nel periodo in cui scriviamo, il più famoso personaggio della fantasia in tutto il mondo tecnologicamente progredito sia LARA CROFT, protagonista del più venduto (e *copiato*, in tutti i sensi) videogioco del pianeta: *Tomb Raider*.[24] Qualora un eroe come SHERLOCK HOLMES o SANDOKAN

sia stato tradotto, in tempi recenti, in disegni animati, ciò è avvenuto non tanto in base alla constatazione – magari, previa ricerca di marketing – che il dato personaggio fosse richiesto o comunque gradito dal pubblico di destinazione, bensì come una specie di «tributo» alla gloria della creatura letteraria, quasi come una «riesumazione» a vantaggio dei ragazzi di oggi.

Se questo tipo di atteggiamento è in un certo senso auspicabile, poiché è probabilmente giusto divulgare i «vecchi» eroi alle nuove generazioni, d'altro canto ci pare di avere notato in certe operazioni (ci riferiamo al recente *Sandokan*, serial animato trasmesso dalla Rai) un nostalgico e un po' «disperato» tentativo di affascinare i bambini d'oggi a eroi appartenenti più ai loro genitori. A questo SANDOKAN animato auguriamo il successo commerciale, intendiamoci, ma non possiamo non notare delle caratteristiche quantomeno opinabili nei criteri sceneggiativi e stilistici adottati, con particolare riferimento non tanto alla qualità dell'animazione (non certo eccelsa) quanto al *character design**. Pur in indubbia buona fede, si son fatti ringiovanire i protagonisti, per renderli anagraficamente più vicini ai loro spettatori, con un conseguente snaturamento narrativo e la travisazione, fisica oltre che caratteriale, di buona parte dei personaggi. Crediamo invece che, per quanto significativo possa essere un eroe nel panorama della letteratura popolare, il suo «riciclaggio» vada fatto con moderazione, con eleganza e con attenzione al gusto contemporaneo, certamente, ma *senza* forzature e ripieghi.

1.3.4.1. Scenario selvaggio

Sicuramente il maggior personaggio di questo tipo è TARZAN di Edgar Rice Burroughs (cfr. *Tarzan delle scimmie*, cit.). TARZAN è l'eroe letterario che più di ogni altro ha attraversato i media: romanzo, radio, fumetto, cinema, televisione, merchandising. È il *character* più conosciuto al mondo. Ma *cos'è* davvero TARZAN?

È stato definito come prototipo, archetipo, modello, di un modo di fare avventura tipico del Novecento. Se non altro, di un primo Novecento pervaso dalla politica e dalla moda (o meglio, dalla follia) del colonialismo, dell'espansione imperialistica verso l'Africa e l'Asia. Ma i temi che alimentano le sue avventure si evolvono in modo inaspettato, probabilmente perché il suo inventore era statunitense e dunque abbastanza estraneo, politicamente e intellettualmente, alla smania espansionistica e nazionalistica che imperversò in Europa tra la fine dell'Ottocento e i primi tre decenni del Novecento. TARZAN, la cui storia è a grandi linee nota a tutti, è stato interpretato in molti modi, ma ci sembra abbastanza plausibile, se non altro rifacendosi al gusto dell'oggi, vederlo come espressione figurata di ciò che l'uomo avrebbe potuto essere – e in effetti ciò che tuttora è in certe civiltà – se lo sviluppo culturale avesse preso un'altra direzione.

TARZAN appare nel Duemila come un'«occasione mancata», il rimpianto della civiltà occidentale di aver preso la via del progresso scientifico, sempre più distonico rispetto alla vita naturale, invece di procedere lungo la via dell'armonia che oggi definiremmo «ecologica». Se vogliamo proprio dargli delle ascendenze scientifico-filosofiche, possiamo rifarci alle innovazioni darwiniane (*L'origine delle specie* uscì nel 1859) e alla ricerca di un fantomatico «anello mancante» che avrebbe dovuto unire l'uomo alla scimmia; oppure alle influenze rousseauiane, già presenti nel *cliché* di base: *Robinson Crusoe* di Defoe, dove però, a differenza che in TARZAN e in MOWGLI, di cui si dirà, il protagonista «reinventa» la civiltà (cfr. U. Eco, *Il superuomo di massa*, cit., pp. 111-14).

TARZAN è anche una visione, per quanto romanzata, di come un uomo possa «evolversi» civilmente e intellettivamente al di fuori della sua cultura di appartenenza. Certo, Burroughs non manca di inserire alcune forzature che a noi appaiono inattendibili (TARZAN impara a leggere da solo, e scopre autonomamente dei tabù sociali come quello del cannibalismo), ma sono delle ingenuità tutto sommato perdonabili. Ciò che oggi notiamo con più evidenza è invece la sottile dichiarazione di supremazia dell'uomo occidentale rispetto al Creato: TARZAN, creatura adamitica, perduto fin da bambino in un mondo apertamente ostile, è in realtà un nobile inglese, è bello, bianco, intelligente, e diventa re della giungla quasi per estrazione sociale. Ciò ci appare la vera, unica, grande forzatura ideologica dei romanzi dedicati a TARZAN che, seppur stemperata in altre, successive interpretazioni mediali, tuttora resta evidente. Il dato narrativo di partenza è ineliminabile: TARZAN è un Superuomo (o meglio, in questo caso, un «Superanimale») perché è aristocratico, dominatore, superiore rispetto alle altre creature selvagge e quindi loro sovrano per diritto, potremmo dire, «divino».

TARZAN è anche un ibrido: si trova in un ambiente al quale l'uomo non sarebbe biologicamente destinato, e infatti proprio la sua diversità, se da un lato gli permette di comandare la giungla con autorevolezza (presupposto fantasioso, ma è questo che rende affascinante la storia), dall'altro gli segnala che «manca qualcosa», che l'amicizia o la conflittualità dei suoi sudditi non può riempire il suo vuoto: che è, ovviamente, una carenza non solo sociale, ma anche sessuale e sentimentale. Il rientro in «società» – cioè, nella società inglese – è forse più spiazzante della crescita selvatica, che se non altro era stata graduale e inizialmente non confrontabile con altre realtà ambientali. È, a nostro parere, il tema della *solitudine* uno dei più centrali in TARZAN: al di là dell'avventura, dei templi misteriosi, delle civiltà nascoste, un elemento profondo che rileviamo è la sua *alienità e alienazione sociale*, la sua drammatica ricerca, per quanto non sempre consapevole, del suo simile. I temi del «diverso», così attuali oggigiorno in favore della tolleranza, possono forse essere interpretati in Burroughs all'opposto: TARZAN *deve* trovare il suo simile, pena una mancata realizzazione umana.[25]

Simile, per certi aspetti, all'universo tarzaniano, è quello di MOWGLI, giovane protagonista dei due *Libri della giungla* di Rudyard Kipling; anzi, TARZAN in realtà è lecito considerarlo un discendente indiretto di MOWGLI. Nella giungla indiana di MOWGLI vivono molti degli stessi temi burroughsiani, ma con tonalità più da romanzo per ragazzi e contaminazioni quasi fiabesche e favolistiche, in parte derivate dalla mitologia classica: il piccolo «cucciolo d'uomo»

allevato dai lupi, l'orso compagnone BALOO e la pantera saggia BAGHEERA, la terribile tigre SHERE-KHAN, e tutto un esercito di personaggi, umani e animaleschi, volti ad affrescare un microcosmo rappresentativo della concezione del mondo da parte dell'autore: buoni e malvagi, onesti e imbroglioni, valorosi e vigliacchi. La piccola «mitologia» di Kipling, che talvolta ci appare ingenua e manichea nelle sue caratterizzazioni, in effetti coglie precocemente, rispetto ai tempi in cui l'autore visse, delle caratteristiche del rapporto uomo/animale: ad esempio, la domanda retorica «chi è davvero la bestia?» viene spesso implicitamente posta senza false accondiscendenze; i cacciatori sono più feroci delle belve che rincorrono, e anche fra gli animali non mancano episodi di viltà e «malaffare» da interpretare come «trasferimenti» allegorici dei vizi umani.

Sia TARZAN sia MOWGLI hanno avuto molta fortuna in Occidente. Il primo, come già detto, in modo più universale, tanto da esser diventato una delle stelle più brillanti degli immaginari collettivi di tutto il mondo; il secondo, seppure in tono minore, ha saputo fare breccia nella generazione dei «padri» grazie al veicolo romanzesco, ma dagli anni Sessanta – quindi a uso di «zii» e «figli» – assistiamo a un moderato ma effettivo revival occidentale di MOWGLI & Co grazie all'effetto provocato dal riuscito film animato Disney, che ha dato vita, seppure in modo indiretto, ad altre iniziative come il più recente film dal vero e la serie di *anime* giunta anche in Italia qualche anno fa. Una serie che, fra le altre cose, ha avuto il coraggio non solo di rendersi iconograficamente autonoma dall'inarrivabile *character design* disneyano, ma anche di aggiungere «sottigliezze» sceneggiative che, nel corso della media serializzazione, hanno permesso di dedicarsi a quasi tutti i personaggi kiplinghiani piuttosto che ai soli protagonisti, con un gusto per la storia e l'approfondimento psicologico, e perfino *antropologico*, distante anni luce dalla semplificazione narrativa statunitense.[26]

I.3.4.2. Scenario esotico

Basterebbe un nome per intenderci: quello di Emilio Salgari (1862-1911, con l'accento preferibilmente sulla seconda «a», anche se impopolare). Creatore di numerosi cicli di romanzi di varia ambientazione, perpetuo caso letterario da fine Ottocento alla morte e oltre, Salgari è il padre di eroi quali SANDOKAN e il CORSARO NERO, le sue «perle»; ma anche di comprimari di straordinario spessore umano, come i compari di SANDOKAN, vale a dire YANEZ, KAMMAMURI e TREMAL-NAIK (protagonista quest'ultimo, col fido KAMMAMURI, anche di un suo ciclo di avventure), e il trio CARMAUX-WAN STILLER-MOKO, fedele truppa d'assalto del CORSARO NERO.

La produzione salgariana è singolare nel panorama internazionale per molti aspetti, e una delle principali è la sua varietà: Salgari ha ideato cicli ambientati in Malesia, ai Caraibi, nelle Bermude, nel Far West, in Africa, in Oriente. Dunque il suo pregio non è solo l'avere regalato ai lettori (e poi, spesso, spettatori) almeno otto personaggi memorabili, ma tutta una serie di fantastiche atmosfere, tanto più coinvolgenti quanto più poveri e confinati all'Italietta erano

i ragazzi che lessero, fantasticando a occhi aperti, i mondi lontani descritti in quelle pagine, spesso condite da grossolane inesattezze ma sempre pregne di fascino e *sense of wonder*.

L'*appeal* mediale che SANDOKAN ha esercitato è duplice: dal lato letterario, è stato un punto di riferimento per l'idea di eroismo nei lettori fino agli anni Sessanta, periodo in cui – per molti motivi, *in primis* la televisione – il «romanzo di formazione» cominciò a decrescere in popolarità e diffusione. Dal lato televisivo, è indubbia la fascinazione erotica suscitata nelle spettatrici dal suo interprete nello sceneggiato degli anni Settanta, l'indiano Kabir Bedi; un'attrazione complementare a quella che gli «ingenui» e giovani lettori maschi della generazione dei «padri» dovettero provare leggendo le descrizioni salgariane della bella MARIANNA.[27] Il SANDOKAN televisivo, che riscosse un successo senza precedenti nella *fiction* italiana, restituì al pubblico una versione che ancora oggi viene considerata quella *definitiva* del pirata malese. SANDOKAN è un eroe che, ci perdonino i puristi, potremmo definire come un ROBIN HOOD e rivoluzionario orientale. Il cast che lo attornia non fa che alimentare la sua aura di eroe «totale»: un portoghese scorbutico ma dal cuore d'oro, un indiano forte, furbo e fedele, un'innamorata inglese, bella e delicata come una rosa. SANDOKAN è pienamente un eroe romantico; nella fattispecie, egli lotta contro i soprusi perpetrati sul suo popolo da invasori prepotenti e con un vistoso complesso di superiorità. Fra i TIGROTTI DI MOMPRACEM e i conquistatori inglesi c'è odio, disprezzo (ed è giustificato solo quello degli indiani), eppure, come accade sovente nel romanzo popolare *fin de siècle*, sboccia l'amore fra le «parti» avverse, e il *drama*, di blanda reminiscenza shakespeariana – indiani/Montecchi, inglesi/Capuleti – è impostato.

SANDOKAN, insieme ad altri eroi «della vecchia guardia», ha dato vita fra i ragazzi italiani del Novecento a pratiche ludiche di gruppo basate più sulla scia di un canovaccio narrativo e sulla divisione in «buoni» e «cattivi» che non sull'uso di giocattoli, come sarebbe avvenuto per le generazioni successive. Una benda sulla testa, una «spada» di legno, uno straccio per bandiera, un cortile o la riva di un lago o del mare, o i ruderi delle città distrutte dai bombardamenti, ed erano pronti eroi, armi e scenari per rudimentali (e al contempo sofisticati) giochi di ruolo «dal vero», suggeriti dalla fascinazione per le vicende anglo-indiane. Si tratta di pratiche sociali ancora in discreta salute – fra l'altro frequentemente adottate anche dai «figli» nel loro rivivere le avventure dei principali beniamini, giapponesi e non – eppure, probabilmente, la popolarità di questo tipo di eroi viveva molto proprio nell'interdipendenza fra la lettura e la successiva rivisitazione in prima persona. La scarsa «attualità» tematica di SANDOKAN e di altri eroi affini sarà senz'altro corroborata da trasposizioni animate e un gustoso merchandising, ma forse è anche opportuno trasferire gli scenari letterari su adeguati supporti mediali più in sintonia con i gusti dei loro odierni destinatari.

Il CORSARO NERO è un'altra importante pietra miliare dell'avventura dei «padri»: strutturalmente, è una versione caraibica di SANDOKAN, poiché le sue vicende dal sapore di *feuilleton* appaiono del tut-

to similari: sentimento di vendetta, nobili prepotenti e dispotici, scenari esotici e misteriosi, un amore impossibile. Inoltre, a differenza che nel ciclo della Malesia, in quello dei Corsari è presente un punto di aggancio alla realtà italiana, in quanto il CORSARO NERO è in realtà EMILIO ROCCANEGRA, CONTE DI VENTIMIGLIA, ultimo sopravvissuto di una stirpe di fratelli assassinati dal *villain* principale del ciclo. Il riferimento nazionale è solo un pretesto iniziale, in quanto le avventure si svolgono per lo più nel Mar dei Caraibi, fra Maracaybo, isole ignote e la famosa *Tortue*, quartier generale dei filibustieri del Centro-America. Questo microcosmo, articolato in una vera e propria *continuity*, ha avuto un grande periodo di grazia fino agli anni Cinquanta e un revival negli anni Settanta, grazie anche al film del 1976 di Sergio Sollima, già regista del SANDOKAN televisivo, interpretato dallo stesso attore: Kabir Bedi (*sic*).[25]

Eroe di confine fra l'esotismo e l'ambiente urbano (di cui si parlerà più sotto) è ZORRO. Esotico perché le sue avventure si svolgono nella California messicana di fine Ottocento, cioè in un contesto non troppo conosciuto in Italia (anche se simile agli scenari del Far West), e urbano perché in una cittadina – per quanto circondata dal deserto – si svolgono le vicende del giustiziere. Creato dallo scrittore americano Johnston McCulley (1883-1958), ZORRO deve la sua popolarità al cinema: molti sono i film e i serial (poi anche televisivi) che lo hanno visto impegnato. Come per i suoi predecessori salgariani, ZORRO è un eroe profondamente romantico, ma con un'importante aggiunta, segno distintivo di tutta un'immensa famiglia di personaggi dei fumetti: *l'identità segreta*. L'elemento superomistico viene dunque rinvigorito dall'aura di mistero che emana dal giustiziere. C'è di più: ZORRO è antesignano dei supereroi a fumetti (in particolare di BATMAN) per caratteristiche figurative e comportamentali davvero innovative: la maschera, l'abbigliamento e la cavalcatura del tutto neri, ma anche il senso dell'umorismo, l'aria *dandy* e soprattutto il suo marchio, la «Z» graffiata in punta di spada sui vestiti (o sulla pelle) dei malcapitati di turno.[29]

Al di là dei connotati più evidenti già segnalati, va notata, nei tre eroi di cui si è parlato, tutta quella serie di caratteristiche metanarrative anticipate nel Capitolo I: il superomismo, l'ibridismo, una semplificazione narrativa volta a rendere i lettori sicuri su chi siano i «buoni» e chi i «cattivi»; ZORRO, in particolare, al di sotto della sua missione «popolare», mantenendo invariato il suo status sociale nobiliare, e anzi ricorrendo a un'identità segreta per svolgere il suo compito di «giustizia», quasi legittima lo *status quo* e inconsciamente accetta l'ampia frattura sociale presente in California, teatro delle sue avventure.

Esistono altri protagonisti letterari proiettati in scenari a metà fra il selvaggio e l'esotico, ad esempio ROBINSON CRUSOE,[30] che da sempre gode di notorietà più per le situazioni «da manuale» che propone (l'europeo naufrago su un'isola deserta che «ricostruisce» la civiltà, e il tema del «buon selvaggio») che per una reale lettura del romanzo. Un *cliché* che ha comunque goduto di vastissima popolarità e séguito, sia letterario che mediale *tout court*.

I.3.4.3. Scenario urbano

Dal romanzo d'appendice otto-novecentesco emergono alcuni personaggi di tutto rilievo, significativi non solo per la loro incisività tematica e per gli ingegnosi meccanismi narrativi grazie ai quali il lettore rimane «incollato» alla pagina, ma anche per l'insistenza – tipica di questo tipo di letteratura – su linee ideologiche nettamente «conservatrici». Fra i *characters* più rilevanti ai fini del nostro esame bisogna annoverare quelli che con tutta probabilità sono i capostipiti del *feuilleton* d'avventura, ovvero i TRE MOSCHETTIERI: ATHOS, PORTHOS, ARAMIS e il «cadetto» D'ARTAGNAN, che poi diventerà il *leader* del quartetto, costituiscono probabilmente lo stampo primigenio del concetto di moderno *action team*, che con alcune modifiche, da Dumas in poi, è stato adottato nella narrativa di consumo, dal romanzo al fumetto, fino agli *anime*.

Che la trama della saga dei MOSCHETTIERI sia nota o meno, fa poca differenza per il grande pubblico: ciò che la cultura di massa ha estrapolato dall'opera di Dumas, grazie anche ai film che nel Novecento si sono succeduti, sono delle figure memorabili e complementari l'una all'altra, e un'atmosfera avventurosa caratterizzata da duelli all'arma bianca, inseguimenti a cavallo e in carrozza, intrighi di corte, ingenue «donzelle» e *femmes fatales*. Ma soprattutto i temi dell'epopea dumasiana, l'amicizia e la giovinezza, costituiscono la cifra più profonda dei *Tre moschettieri* e degli altri due più importanti libri che formano la lunga saga, *Vent'anni dopo* e *Il visconte di Bragelonne*. La maggior parte dei «padri», ma probabilmente non solo loro, conosce forse il testo del primo romanzo, e «zii» e «figli», spesso, hanno letto a malapena versioni ridotte o si sono «limitati» a una conoscenza filmica. Ciò che allora resta dei MOSCHETTIERI originali è proprio il delineamento delle figure dei personaggi, che per la loro forza sono assurti a modello di riferimento: nel quartetto è presente un forzuto dal cuore d'oro, un raffinato e astuto padre spirituale, un *leader* carismatico ma dal carattere ombroso, che non ama mettersi in evidenza, e un giovane apprendista pieno di talento, ideali ed entusiasmo.[31]

Questo tipo di *équipe*, lo si può verificare con una certa facilità, è ricorrente nella narrativa popolare più di quanto si pensi: se si va a prendere e rileggere qualche albo di TEX, per esempio, si noterà una simile suddivisione nel *pack** guidato da AQUILA DELLA NOTTE: TEX, il figlio KIT, il fedele amico KIT CARSON e l'indiano TIGER JACK rivestono ciascuno un ruolo particolare e dei tratti caratteriali che giustificano e completano quelli degli altri componenti il gruppo.[32] È quasi come se ognuno rappresentasse una «sezione» di una singola personalità; e, riflettendo su quest'aspetto di «parcellizzazione», ci si rende conto di come certi *characters* nella loro essenzialità siano stati precisamente studiati, dai loro creatori, come dei *tipi*.

Naturalmente, com'è facile constatare, nella narrativa a fumetti è frequente lo schema del gruppo di quattro o cinque eroi (e, spesso, anche di più) uniti per una causa comune: il concetto di «supergruppo», cioè di squadra formata da supereroi, è nato negli anni Quaranta e da allora non è più passato di moda. Ma gli *anime*, for-

se più dei prodotti occidentali, hanno usato lo schema dei quattro e, più spesso, dei cinque eroi, con una sorprendente fedeltà rispetto all'idea di base: un *leader* indiscusso, uno scontroso ma abilissimo *outsider* (quasi un «rovescio» del *leader*), un'avvenente e capace ragazza, un simpaticone grassoccio e un ingenuo ragazzino. Torneremo su questo punto nella Parte seconda.

Le vicende di D'ARTAGNAN e dei suoi *pals** sono ambientate nella secentesca Francia del cardinale Richelieu, alla corte di Luigi XIV, e furono ideate alla metà dell'Ottocento da un autore particolarmente abile nello sfruttare a proprio vantaggio le ideologie dell'allora nascente società di massa: Alexandre Dumas pubblicò *I tre moschettieri*, inizialmente, come romanzo d'appendice (dunque a puntate su un giornale), ricorrendo a schemi narrativi prevalentemente «orizzontali»,[33] e basando tutta l'opera su un impianto *seriale*. Gli spettatori volevano il *drama*, la trama mozzafiato, e Dumas gliela diede inserendo tutta una serie di figure che confermavano l'immagine del mondo che il singolo lettore ottocentesco si era mentalmente costruito: i potenti sono avidi e ingannatori, le donne, oggetti del desiderio, sono da trattare con galanteria, i veri eroi spesso sono giovani e puri. Nulla di «rivoluzionario», dunque: il libro *I tre moschettieri* è la risposta di uno scrittore abilissimo ai (bi)sogni di un pubblico che ancora non ha compreso di essere il comburente della cosiddetta «società dello spettacolo».

Un discorso per certi aspetti simile può esser fatto per il posteriore SHERLOCK HOLMES (creato da Arthur Conan Doyle) che, insieme ad altri personaggi come il meno famoso – ma letterariamente più «nobile» – DUPIN,[34] inaugura il concetto di «eroe intellettuale», di investigatore, di *detective* che basa spesso la sua azione sull'*inazione* o meglio sulla riflessione, tanto più «spettacolare» quanto più acuta. HOLMES, infatti, il più delle volte conduce le sue indagini basandosi più sulle proprie doti analitiche che non sulle tradizionali procedure di ricerca: il lettore, guidato dall'esperta narrazione di Doyle, viene rapito dall'abilità dell'«eroe» almeno quanto il suo fido assistente, il DOTTOR WATSON che, non a caso, è una personificazione letteraria del lettore. Ancora una volta, e se possibile con maggior convinzione rispetto a Dumas, le opere con protagonista HOLMES sono lo specchio della società che le ha prodotte:

> Lo scientismo e il positivismo sono in Holmes totali e totalizzanti. Lungi da lui ogni speculazione metafisica, sul possibile superamento della realtà che lo circonda. La società che ha addosso, diciamo così, gli va benissimo [...]. Per Holmes il regno britannico è il migliore dei mondi possibili, e i crimini non sono che effimeri e un po' inconcepibili bubboni dell'ordine costituito. C'è in lui un completo disprezzo per i poveracci, tanto che il dottor Watson non ha nemmeno una storia da raccontare in cui i protagonisti siano gente dei suburbi, gente miserabile e perduta, che invece si trova nelle opere di Charles Dickens [...]. [Cfr. l'Introduzione di Giuseppe Bonura ad A.C. Doyle, *Le avventure di Sherlock Holmes*, cit., p. 11]

HOLMES è dunque un reazionario: la sua intelligenza oggi ci appare tutto sommato limitata al ragionamento induttivo-deduttivo, con imbarazzanti limiti riguardo a una comprensione dei problemi sociali. Il fatto è, si converrà, che SHERLOCK HOLMES svolge semplicemente il compito letterario assegnatogli, inserendosi alla perfezione nel meccanismo della letteratura di massa. Nessuna riflessione approfondita sul mondo reale, bensì pura finzione, per quanto verosimile: né il lettore ha il diritto di chiedere a Doyle qualcosa di più.[35]

Se si è più volte insistito su questo aspetto ideologico conservatore (e, nel caso di HOLMES, «anglocentrico») di molta letteratura popolare, lo si è fatto per ricordare una volta di più che, se da un lato le trasposizioni e le riduzioni occidentali hanno spesso edulcorato i contenuti e soppresso i riferimenti ideologizzati, gli *anime* hanno di frequente optato per itinerari più «progressisti», in cui vi fosse una – magari velata – critica alle vecchie concezioni della società o, ancor meglio, una proposta di nuovi modi di vedere il mondo.

SHERLOCK HOLMES, le cui storie sono ambientate in epoca vittoriana, è un eroe «di passaggio», nel senso che temporalmente si posiziona negli anni che vedono attuarsi la trasformazione delle grandi città in *metropoli*, nel contesto di quel colossale mutamento del mondo europeo e statunitense che produsse la società dello spettacolo e delle comunicazioni di massa.

Accanto a lui possiamo annoverare una serie di personaggi, per l'appunto, metropolitani, che vivono in questo nuovo, affascinante scenario neo-urbano: il ROCAMBOLE (1859) di Ponson du Terrail, l'ARSENIO LUPIN (1907) di Maurice Leblanc, il FANTÔMAS (1911) di Marcel Allain e Pierre Souvestre.[36] Sono, com'è intuibile, manifestazioni letterarie della vena superomistica propria al periodo a cavallo tra Ottocento e Novecento. Ma si trattava, e questo è forse il fattore più importante, non tanto di un'impostazione ideologica voluta e consapevole, quanto del trasferimento sulla pagina di quello che potremmo definire l'*esprit du temps*: questi scrittori, abili artisti/artigiani della penna, erano testimoni del loro tempo ed espletavano al meglio della forma una delle (varie) «funzioni» del romanzo popolare: raffiguravano il mondo secondo la visione che ne avevano i loro lettori, contrariamente alle forti iniezioni ideologiche di un Sue (che era socialista) o di un Dumas. Queste creature letterarie hanno fatto da battistrada per uno degli esemplari oggi più rappresentativi dell'eroe «metropolitano» seriale: l'AGENTE SEGRETO 007. Creato dallo scrittore inglese Ian Fleming, JAMES BOND è uno dei sempre più frequenti casi in cui un personaggio letterario viene fatto proprio dal cinema prima ancora che la sua fama possa estendersi camminando sulle sue gambe cartacee: 007 infatti, nonostante sia protagonista di molti libri, da decenni è a tutti gli effetti un eroe del cinema e ben pochi, in Italia, hanno letto i suoi romanzi. BOND si distacca dalla maggior parte degli altri eroi suoi contemporanei (il primo libro, *Casino Royale*, è del 1953[37]) per la *transnazionalità* delle sue imprese, per la disincantata indifferenza con cui seduce le donne, per la spettacolarità degli stratagemmi tecnologici messi a punto per lui dai tecnici del Servizio segreto britannico.

C'è molto di BATMAN in 007, ad esempio per gli aspetti fantatecnologici delle sue avventure e per l'assenza di una completa infallibilità. Ma soprattutto è molto forte l'aspetto «ideologico» delle avventure bondiane: mettiamo il termine fra virgolette perché Fleming, forse più di altri romanzieri, utilizza 007 e i suoi comprimari per costruire delle narrazioni efficaci ma piene zeppe di *clichés*. Nel BOND cinematografico, se possibile, quest'aspetto viene ancora più accentuato e ridotto a una dimensione puramente ludica. Fleming gioca con le convenzioni: non gli importa mettere in discussione gli schemi tipici della costruzione di un buon romanzo popolare – gli interessa cioè ancor meno che agli altri scrittori «di massa» – e i contenuti delle sue trame non veicolano il benché minimo intervento critico, su nessun aspetto del mondo e/o della società. Dunque Fleming decide di rimanere nell'ambito dell'*entertainment*. La sua serialità è *aproblematica*, in modo simile a molta *fiction* seriale occidentale e a differenza di parecchi serial nipponici. Perché? Perché invece gli *anime*, pur adottando spesso gli stilemi dei generi europei e americani, hanno preferito in molti casi – comunque, molto più frequentemente che in Occidente – rendere *thick*, densi di riferimenti e valori, i loro prodotti?

Domande già poste, ma è utile farle riaffiorare, ogni tanto, quando ci troviamo di fronte a esempi di narrativa occidentale palesemente votata al nudo e crudo «sfruttamento» dei meccanismi della cultura di massa. Certo, anche gli *anime* rientrano in questo sistema, però ci accorgeremo che, per le opere più valide, non possiamo parlare di semplice «industria del divertimento» ma di qualcosa di più, di diverso, di superiore.

I.3.4.4. Scenario fantasy

Con l'appellativo «fantasy» si intende un genere letterario, oggi considerato indipendente rispetto all'avventura «classica», cioè ambientata in scenari realistici. I mondi fantasy sono delle realtà «parallele», con pochi o nessun riferimento al nostro mondo. Universi di grande suggestione, che hanno avuto una parte non indifferente soprattutto negli immaginari narrativi degli «zii» e, di recente, dei «figli». Il fantasy e l'ambientazione di cui si parlerà più sotto, quella fantascientifica, hanno però il «problema» – se vogliamo considerarlo tale – di aver dato ai lettori pochi personaggi, pochi eroi, concentrandosi invece su una visione narrativa più ampia, sulla costruzione di atmosfere, mondi, storie passate e future dell'umanità, medioevi fantastici e conquiste dello spazio, preistorie inquietanti e visioni apocalittiche. Chiaramente sono molti i *characters* sfornati dalla narrativa fantasy, specie dalla scuola statunitense, tuttavia ci sentiamo di prelevare soltanto due esempi: il mondo delineato da J.R.R. Tolkien nella saga *Il signore degli anelli* e quello affrescato da Robert E. Howard nel ciclo di CONAN. *Il signore degli anelli* rientra alla perfezione nel discorso che facevamo più su: grandiose ambientazioni, geografie immaginarie, situazioni tipiche di un genere che Tolkien stesso ha contribuito a creare, prendendo a piene mani da *clichés* fiabeschi e dai miti delle civiltà nordiche (ma non solo) e miscelandoli sapientemente. Il risultato è eccellente: la saga è *il* punto di riferimento del fantasy a livello mondiale, eppure solo delle fasce di pubblico altamente specializzate sul fantastico e su Tolkien conoscono le complesse vicende narrate nella trilogia e, questo è un dato facilmente riscontrabile, i protagonisti sono misconosciuti, tranne che in certi ambienti giovanili, nei quali non casualmente sono molto diffusi i giochi di ruolo fantasy.[38]

Riguardo CONAN, il discorso si fa diverso. Com'è noto, il genere fantasy è internamente suddiviso in altri sottogeneri, il più importante e sfruttato dei quali è il cosiddetto *heroic fantasy* ('fantasy eroico'), denominato talvolta anche come *sword & sorcery* ('spada e magia'). Ebbene, CONAN è il maggior rappresentante dell'*heroic fantasy*: egli vive nella protostoria di un mondo che si presume sia il nostro. A prescindere dal quadro particolareggiato che Howard è riuscito a dipingere, scrivendo un'immaginaria storia passata dell'umanità, ciò che conta ai fini del nostro discorso è la vena *a-ideologica* di CONAN IL CIMMERO. CONAN è un grande guerriero ma il suo mondo termina dove arriva il suo sguardo: non c'è «correttezza politica» nelle storie di Howard (scritte nella prima metà del secolo XX), non c'è qualche profondo messaggio nelle vicende dell'ombroso combattente dagli occhi corvini. CONAN, non privo di cuore e sentimenti (anzi), vive in un mondo bambino e ne è uno specchio fedele: generoso, violento, salubre, lunatico.

Ad ogni modo, va ribadito che il fantasy, pur essendo molto diffuso nel mondo, in ogni Paese è un genere di nicchia, e quindi difficilmente gli immaginari nazionali possono contemplare vasti corredi di eroi di questo tipo: in Italia, per limitarci al nostro ambito, CONAN è molto noto per le due discrete trasposizioni cinematografiche, grazie alla prestanza dell'interprete che venne scelto (Arnold Schwarzenegger), e per i fumetti pubblicati dagli anni Settanta in poi, spesso di eccellente livello grafico e narrativo.[39]

Dunque il fantasy, più di altri, tradizionalmente è un tipo di narrativa assolutamente ludica, di intrattenimento: la cifra di questo genere non sta in eventuali valori veicolati, nella presentazione di problematiche sociali, bensì nell'architettura stessa delle trovate, nella descrizione di scenari e atmosfere, nel senso di inquietudine e di meraviglia che riesce a regalare al lettore, estraniandolo momentaneamente dalla sua realtà per trasportarlo in un *altrove* improbabile ma possibile (cfr. l'Introduzione di Gianni Pilo e Sebastiano Fusco a R.E. Howard, *Tutti i cicli fantastici*, tomo I, pp. 7-16).

I.3.4.5. Scenario fantascientifico

La *science fiction*, similmente al fantasy, dal punto di vista letterario ci offre ben poco a proposito di personaggi. La fantascienza è un genere in qualche modo «votato» ad altre funzioni che non quella di rifornire l'immaginario eroico dei suoi lettori: il suo «compito» si è ben presto rivelato un altro, ben più ampio, cioè il «pompaggio» continuo di suggestioni, innovazioni (pseudo)scientifiche, scenari futuri per l'umanità, idee oggi considerate impossibili da realizzare o, peggio, balzane, che in avvenire potrebbero costituire il tes-

suto della normalità. Con questa gravosa missione sulle spalle, è sociologicamente giustificabile la carenza di singoli eroi, in un certo senso «sopraffatti» dalla preponderanza delle ambientazioni e delle proposte futuribili ospitate nei migliori romanzi del genere.

Da buoni lettori di *sf*, potremmo forse individuare fra i tanti il celebre CAPITANO NEMO, creato da Jules Verne per *Ventimila leghe sotto i mari*; lo scienziato HARI SELDON e il robot DANEEL R. OLIVAW ideati da Isaac Asimov, il fante JOHNNY RICO protagonista di *Fanteria dello spazio* di Robert Heinlein, o gli eroi della lunga saga di *Dune* di Frank Herbert – che, a sua volta, appartiene a un sottogenere ibrido, a metà fra la fantascienza e il fantasy.[40] Si tratta, c'è da dirlo, di *characters* spesso scolpiti a tutto tondo, e anche senza tener conto della loro personale tridimensionalità le ideologie e i valori che portano con sé sono talvolta di enorme portata. Tuttavia, come e più del fantasy, la fantascienza letteraria in Italia è da sempre soprattuttoun prodotto di *élite*, di una minoranza culturale che non ha mai avuto la possibilità di far valere i propri immaginari nel quadro degli immaginari narrativi nazionali, tantomeno negli immaginari collettivi: un destino parzialmente cambiato dal cinema americano, di sicuro la più innovativa fonte immaginifica per la generazione dei «padri».

I.3.4.6. (Piccola digressione)

Al termine di questa escursione fra gli eroi letterari che sono stati più apprezzati dalla generazione dei «padri», sentiamo come necessario fare alcune rapide considerazioni generali sulla letteratura, oggi, in rapporto alle nuove forme mediali più usate dai ragazzi.[41]

È ben visibile che odiernamente la letteratura «popolare» non sia più diffusa e accentratrice delle emozioni dei lettori come avveniva una volta. Se i nostalgici a oltranza lamentano e condannano l'insofferenza delle nuove generazioni per la lettura, ciò non avviene di certo a causa di un'oggettiva inferiorità delle nuove forme letterarie, bensì per un ancora irrisolto «ritardo culturale» tutto italiano, per una visibile ostilità verso il nuovo.

La letteratura cartacea, naturalmente, non corre pericoli di estinzione, anche se la sua influenza si riduce progressivamente. Ciò che va annotato e serenamente accettato è piuttosto il graduale *cambio di paradigma* che sta investendo il mondo delle comunicazioni, della didattica, del divertimento. Da forme di percezione *lineari*, come quella necessaria a leggere un libro o a guardare un film, si sta passando a una nuova forma di "immersione" *multilineare*, *rizomatica* o meglio *ipertestuale*, multisensoriale e multimediale: e questo non solo nella narrazione (in *qualsiasi* tipo di narrazione) ma in ogni specie di fruizione mediale. Ciò sta avvenendo, se ne converrà facilmente, principalmente grazie a nuovi, incombenti tipi di trasmissioni TV, che saranno sempre più «interattive», e alla sempre maggiore diffusione del personal computer e dei suoi annessi e connessi: videogiochi e Internet soprattutto.

Anche gli *anime*, naturalmente, fanno parte del «vecchio» modo di fruizione narrativa, però ci pare che più rapidamente di altri settori culturali si stiano «aggiornando» senza paure, senza sterili ma-

linconie: lo dimostra, fra le altre cose, il fatto che molti degli ultimi serial sfornati dalle case di produzione giapponesi siano stati sistematicamente trasposti, in contemporanea alla versione televisiva, in videogame, spesso interattivi e giocabili anche sul web; non solo, i serial hanno anche avuto predisposti siti Internet «ufficiali» (infatti esistono pure quelli proposti dai fan, e sono molti), il merchandising a essi collegato ha assunto proporzioni mastodontiche e, per l'occhio occidentale, maniacali. Per non parlare del recente fenomeno delle *aidorusu*, cioè le *idols*, che diventano «virtuali» nel vero senso della parola e vivono vite sceneggiate (e straordinariamente realistiche) da Cd-rom, videoclip e siti Internet.[42]

Questo ci porta a una riflessione, che stendiamo adesso, in chiusura a un lungo paragrafo incentrato proprio sul veicolo oggi guardato dai giovani da maggior distanza: ebbene, anche se i libri dovessero scomparire dopodomani, non sarebbe una catastrofe. Il libro è, come altri più recenti, *un* mezzo di conservazione e diffusione del sapere, dell'arte e del divertimento. Nulla di quanto i libri contengano non può essere conservato – e spesso, meglio – da qualche altro strumento. Leggere da un monitor, guardare la TV, consultare un microfilm, immergersi in una realtà virtuale, nulla di tutto ciò può dare lo stesso «sapore» della lettura di un libro (ne dà infatti di *diversi*), ma questo è un altro discorso. Dunque gli eroi letterari continueranno a vivere, con tutta probabilità, in altri ambienti mediali, distaccandosi sempre più dal loro *habitat* originario. Ma forse che già oggi ciò non avviene? Si parlava di ZORRO e di 007: nessuno più di loro è lontano dal suo medium originario. Ebbene? È evidente che il cinema abbia loro giovato, e non poco. E perché allora, per tornare a noi, un *anime* ambientato durante la Rivoluzione francese come *Lady Oscar* non può insegnare un po' di storia da punti di vista insoliti, allo stesso tempo divertire e appassionare e – soprattutto – *spingere gli spettatori ad andarsi a controllare sul libro di storia le date, gli eventi, le testimonianze?* Perché un disegno animato calcistico come *Holly e Benji* non può comunicare, magari a scapito del realismo narrativo, valori come la correttezza in campo, lo spirito di squadra, la voglia di raggiungere il proprio obiettivo con fiducia nei propri mezzi? E, portando il discorso un po' più lontano, perché non insegnare la politica e l'educazione civica attraverso un videogioco di simulazione?

È chiaro che si tratta di domande retoriche. Quel che in ultima istanza va ribadito è che non è salutare opporre dei limiti alle forme nelle quali il divertimento, la cultura e l'insegnamento possono manifestarsi: l'importante è saperle leggere senza rancori e pregiudizi.[43] Del resto, anche uno dei media più potenti, pervasivi e «dominanti» del secolo XX, il cinema, per parecchi anni fu visto da molti come forma *bassissima* di divertimento popolare, senza che fosse appieno intuito il suo potenziale non solo narrativo, ma soprattutto le possibilità di spettacolarizzazione visiva.

Ebbene, quali sono gli eroi nati col cinema che per la generazione italiana dei «padri» (e spesso anche per quelle successive) hanno costituito dei punti di riferimento?

I.4. Il cinema. Eroi di celluloide, ma...

Il cinema, colossale macchina creatrice di «miti» moderni (alcuni effimeri e altri meno), sommovitrice degli immaginari di massa per tutto il secolo XX, ha dato vita a un'incontrollabile moltitudine di personaggi, eroi, antagonisti, *sex symbols*, ambienti, linguaggi, atmosfere, suggestioni, incontenibili anche da mille e più enciclopedie. Non vogliamo quindi imbarcarci in compiti impossibili, specialmente considerando che le (poche) segnalazioni sugli eroi di celluloide che faremo tra breve dovrebbero basarsi, in questa sede, su possibili raffronti ideologico-tematici con i maggiori personaggi degli *anime* che prenderemo in considerazione.

Non solo: in parte con sollievo, dobbiamo ricordare e ricordarci il criterio (a questo punto, imprescindibile) con il quale abbiamo finora selezionato i vari *characters*: il «principio di serialità». E dunque saremo portati a prendere, dal vasto calderone cinematografico mondiale (soprattutto, inutile negarlo, hollywoodiano), gli eroi «cine-nativi», cioè nati per la prima volta al cinema e che, soprattutto, non siano stati protagonisti di un *one-shot* ma di *sequels* che abbiano fornito loro una caratteristica, per l'appunto, di serialità.

La *reiterazione* del «vissuto» di un eroe, e questo vale per gli *anime* così come per il CORSARO NERO o 007, non solo crea spesso maggiore notorietà verso il pubblico, ma «familiarizza», avvicina, crea un'intesa tra eroe e fruitori che va al di là dell'affezione a un qualsiasi prodotto di consumo e innesca un meccanismo proiettivo, compartecipativo, alle volte *empatico*. Ciò accade con personaggi di tutte le risme: da quelli che per le ambientazioni realistiche in cui sono coinvolti ricostruiscono con buona corrispondenza un *alter ego* dello spettatore, a quelli che, pur essendo parecchio lontani dalla nostra vita quotidiana, raffigurano *in nuce* ideali, situazioni, emozioni che – al di là delle differenze ambientali – combaciano con i desideri e le «rappresentazioni» del pubblico.

È un fatto: se volessimo parlare di quegli eroi universalmente noti alla generazione italiana dei «padri», limitandoci a quelli in qualche modo seriali, dovremmo fare un'ulteriore scrematura, escludendo cioè quelli sopraggiunti dopo l'avvento in Italia della televisione (nel 1954), per non deludere il titolo di questo capitolo.

Non solo, è stato anche facile constatare che comunque i maggiori eroi cinematografici seriali sono nati come personaggi letterari o fumettistici. La cosa «peggiore» per questo discorso, finito prima di iniziare, sui *serial heroes* del cinema, è che i maggiori *characters* generati dalla celluloide sono tutti nati, o almeno così noi rileviamo, in epoche già televisive, «allevando» e divertendo più le generazioni degli «zii», dei «figli» e adesso dei «nipoti», rispetto a quella dei «padri». Ma ad ogni modo, per non trascurare questo importante medium, che tanto ha dato all'immaginario contemporaneo, facciamo uno «strappo alla regola» e dedichiamo adesso un po' di spazio proprio ad alcuni dei più importanti eroi, in vario modo seriali, del cinema, ai quali si sono per lo più appassionate frotte di «zii» e «figli». Facciamo una rapida verifica.

007, che abbiamo esaminato anche con riguardo ai valori sottostanti, è diventato una figura di grande rilievo nell'immaginario collettivo grazie alle sempre più spettacolari versioni cinematografiche. Quanto al ciclo fantascientifico dei film di *Alien*, esso riveste dal 1979 – anno di uscita del primo lungometraggio – una grande importanza per almeno tre motivi: il cupo futuro che gli sceneggiatori hanno pensato per l'umanità; il coraggio della protagonista del ciclo, HELLEN RIPLEY, che ha inaugurato un nuovo paradigma nel *concept* di eroina filmica (coraggiosa, materna, furbissima, incredibilmente umana); e soprattutto per l'idea e la visualizzazione del *villain*, l'ALIENO, una forma di vita terrorizzante e incomprensibile (ma fino a quanto?) per la sua cieca, selvaggia, illimitata vena offensiva.[44]

In qualche modo speculari a 007 e ALIEN sono altre due saghe molto celebri, nelle quali però è ancora più presente la componente ludica: il ciclo di INDIANA JONES e quello di *Guerre stellari*. Nel primo, ambientato durante la Seconda guerra mondiale, siamo di fronte a una rivisitazione dei più popolari temi di certo fumetto d'avventura: misteri, civiltà antiche, viaggi avventurosi, belle donne, colpi di scena, azione, un po' di misticismo, un eroe-scienziato senza macchia e grande seduttore. È basilare, nei film dedicati alla creatura di Steven Spielberg, una manichea divisione fra i buoni (gli americani, ovviamente) e i cattivi (i nazisti, immancabilmente), e sono passati in rassegna tutti i maggiori temi figurativi della cultura visiva *pulp*, con influenze che spaziano dagli scenari di Verne (*Viaggio al centro della Terra*, *Il giro del mondo in ottanta giorni*) a quelli di Burroughs e Kipling (giungle, popoli selvaggi, animali feroci), passando per PHANTOM, CINO E FRANCO e JIM DELLA GIUNGLA.[45]

Guerre stellari è stato spesso definito un ciclo di «fantascienza». Senza dilungarci sul perché sia invece più corretto definirlo – insieme al meno fortunato film *Dune* di David Lynch – prototipo di *science fantasy*, diremo che la saga di *Star Wars* presenta uno scenario che, pur condito da elementi fantatecnologici, è pienamente e palesemente riconducibile all'epica fantasy *à la* Tolkien e, successivamente e in termini più attuali, ai *clichés* del gioco di ruolo. Leggende metropolitane narrano che il creatore George Lucas, prima di stendere i *plots* dei vari episodi della saga, si sia riletto per l'appunto i vari poemi epico-cavallereschi, oltre naturalmente alle opere di Tolkien (*Il signore degli anelli*, cit.) e Propp (*Morfologia della fiaba*, cit.) allo scopo di costruire delle strutture narrative infallibili e di sicuro *appeal* presso il grande pubblico.

Così è stato: infatti i protagonisti di *Guerre stellari* costituiscono le figure più caratteristiche della fiaba e del fantasy. Protagonista principale è LUKE SKYWALKER, il giovane Cavaliere *Jedi*, il cui nome significa letteralmente LUCA CAMMINATORE DEL CIELO (niente di più mistico, messianico e corrispondente agli effettivi poteri del ragazzo), che incarna la figura del novello ARTÙ, completo della sua personale *Excalibur* – la spada laser – e di uno stuolo di eccezionali, fascinosi comprimari: il vecchio e bizzarro YODA e il saggio OBI-WAN KENOBI, guerrieri *Jedi* in pensione, che ricalcano il mago MERLINO nella loro funzione di mentori, ma con notevoli contaminazioni *zen*

e *new age*; un mercenario tutto d'un pezzo, HAN SOLO, sorta di LANCILLOTTO *sf*, il selvatico CHEWBACCA, che forse riprende con ironia il *Cuore di cane* di Bulgakov ma anche il sovrano del *Regno degli Uomini leone* del fumetto *Flash Gordon*; la bella principessa LEIA ORGANA, quasi una GINEVRA, che si innamora di HAN SOLO. Tuttavia Lucas è avveduto nel rimuovere il pericoloso elemento sceneggiativo dell'adulterio, svelando che LEIA è sorella di LUKE. Anche tutti gli altri *characters* della saga sono sovrapponibili a figure topiche del romanzo cavalleresco, o del *feuilleton*, o dell'avventura fantasy, e tutte – come risulta evidente anche dal solo *escamotage* che evita il triangolo amoroso fra LUKE, LEIA e HAN – concorrono a delineare una storia che, nel suo sostrato ideologico, tiene soprattutto a non turbare nessun tipo di spettatore, con particolare rispetto per quello americano. *Guerre stellari*, ci pare dunque di poter dire, è stato uno dei maggiori successi commerciali di Hollywood proprio per questi due aspetti complementari: totale affidamento tematico ai canoni dello *sword & sorcery* da un lato, tendenza decisa (e decisiva) ai dettami della *political correctness* dall'altro.[46]

Di tutt'altro tipo è l'epopea, prima televisiva e poi cinematografica, di *Star Trek*, creata da Gene Roddenberry. Mentre scriviamo, sono arrivati a nove i film della saga (per non parlare delle centinaia di episodi televisivi), che inquadra una vera e propria storia futura dell'umanità. Ma in *Star Trek* c'è questo e altro: si tratta di una composita, coerente e soprattutto *profonda* visione filosofica dell'uomo in rapporto al Creato. In *Star Trek* abbiamo almeno due livelli di fruizione a vantaggio dello spettatore, l'uno funzionale all'altro: quello spettacolare e narrativo, per il quale è delineato un futuro della Galassia in cui sono compresenti (in pace e, alle volte, anche in guerra) molte civiltà intelligenti; e quello più sotterraneo e di riflessione, che costituisce il messaggio più forte del creatore di questo universo narrativo: un grande *ottimismo* nell'avvenire dell'uomo. Contemplando l'immaginario di *Star Trek* ci si rende facilmente conto che gli effetti speciali, le astronavi, gli alieni, sono riflessi futuristici di una visione del mondo profondamente attuale, e la visualizzazione di un messaggio di pace, amore, solidarietà, prosperità, rispetto fra i popoli.[47]

Va detto che, a parer nostro, vi sono molte similitudini fra *Star Trek* e alcune delle maggiori saghe fantascientifiche animate giapponesi, come *Capitan Harlock*, *Galaxy Express*, *Corazzata Spaziale Yamato* (più noto in Italia come *Star Blazers*) *Macross* (o *Robotech*).[48] Forse è per questa ideologia «di apertura» nei confronti dell'alterità che *Star Trek* è tra i fenomeni mediali che, negli ultimi due decenni – cioè dall'uscita del primo *motion picture*, nel 1979 – hanno avuto maggior successo in tutto il pianeta, e non solo fra i giovani: il messaggio di Roddenberry e dei suoi seguaci, sintetizzabile ad esempio nella frase «infinite diversità in infinite combinazioni», pronunciata dal vulcaniano SAREK (padre del celebre SPOCK) a proposito della varietà di popoli presenti nell'universo, colpisce la sensibilità, il *sense of wonder* e la coscienza degli spettatori di mezzo mondo.

Vanno menzionati inoltre due cicli filmici, stavolta comici, che

hanno avuto successo in Italia: uno di moderato ma effettivo riscontro e influenza, ovvero *La Pantera Rosa*, l'altro invece di grande, duratura, diffusa popolarità: *Fantozzi*. Protagonista del primo serial cinematografico è in realtà il cataclismatico ISPETTORE CLOSEAU. Ai fini del nostro discorso va detto che non ci sono complicanze ideologiche di sorta nei temi di questi film, incentrati più che altro su gag da *slapstick comedy*;* tuttavia l'imbranato CLOSEAU fu, dagli anni Sessanta e soprattutto negli anni Settanta, uno dei *characters* di celluloide effettivamente più amati dagli spettatori italiani.[49]

FANTOZZI è tutto un altro discorso: pochi personaggi del cinema (italiano in particolare) sono entrati così in profondità nel costume del nostro Paese. Anche se la sua origine è televisiva e poi letteraria, FANTOZZI è una figura prettamente cinematografica. Il RAGIONIER UGO FANTOZZI descrive, interpreta e ritrae la situazione della gran parte della piccola e minuscola borghesia italiana, addensata in orrende periferie urbane, alle prese con fastidiose beghe di vicinato, succube dei propri vizi e delle proprie idiosincrasie. FANTOZZI traccia l'immagine di un uomo che ha perso la propria identità lungo il corso della sua vita e, soprattutto, lungo il corso della storia italiana recente. Qualunquista, irresponsabile, indifferente ai grandi problemi degli anni Settanta e Ottanta (il terrorismo, la crisi economica, l'inquinamento), FANTOZZI cerca semplicemente di sopravvivere senza ricevere troppi danni: ma la tragicità della sua condizione, la sua oggettiva mediocrità umana e la sfortuna cronica che lo contraddistingue, lo conducono puntualmente alle sue terribili, umilianti, disumanizzanti sconfitte sociali. Dunque una condizione di indicibile squallore, anche se oculatamente stemperata nei toni dai costanti, irresistibili risvolti comici. FANTOZZI è quindi messaggero di una «ideologia della resistenza», di una limitazione dei danni, di una ricerca di ascesa sociale continuamente frustrata.

È però chiaro che FANTOZZI e il suo *alter ego* Villaggio ci stanno anche dicendo, con toni consolatori: attenti, questa farsa è vista solo in termini corrosivi, ma nella realtà forse c'è speranza. Chiaramente, il successo di quest'idea è fortemente localizzato al costume italiano, anche se essa potrebbe essere riferita ad altre realtà nazionali; sta di fatto che, se negli elementi comici più grossolani i film di FANTOZZI sono sempre piaciuti anche ai più giovani, bisogna sempre tenere a mente che i suoi significati più «duri» sono recepibili da un pubblico più adulto, con almeno due atteggiamenti, strettamente dipendenti dal ceto sociale (e/o economico) di appartenenza: con calda partecipazione emotiva, nel caso di pubblici personalmente coinvolti nel tipo di tematiche proposte, o con un distacco di tipo *radical chic*, nel caso di target di censo più elevato. Ad ogni modo, il pregio più evidente della strategia filmica fantozziana (fino a quanto volontaria?) consiste nell'avere unito il gradimento di svariate fasce di pubblico in una visione della vita sociale italiana che travalica le differenze culturali e di classe.[50]

Un altro grande eroe seriale è il celebre TOM MIX, che per diverso tempo riscosse successo anche in Italia, dove venne ribattezzato, se non altro nella lingua parlata, come «Tomme Micse».[51]

Chiudiamo questa carrellata di eroi seriali del cinema con un altro grande personaggio, «esploso» a cavallo fra gli anni Sessanta e i Settanta: il «mitico» Bruce Lee, che introdusse in Occidente il filone delle arti marziali, film nei quali l'apice del racconto era costituito da spettacolari e coreografiche battaglie di *kung-fu*. Quello di Bruce Lee è un caso particolare (più degli altri) perché i vari film che lo videro interprete non avevano un unico protagonista, eppure la figura di Lee era a tal punto carismatica da assurgere al ruolo di metapersonaggio che legava, come un sottile filo rosso, tutti i lungometraggi. Tali film erano per lo più ambientati in Cina, tranne gli ultimi (dei primi anni Settanta), per i quali Lee scelse anche *locations* occidentali; caratterizzati da schemi narrativi elementari ed esemplari, queste opere del dinamismo hanno avuto un successo inaspettato in tutto il mondo, pur presentando stili di vita, assetti valoriali, linguaggi narrativi, costumi e atmosfere molto diversi dal cinema di genere europeo e statunitense. Oltre al carisma di Lee, alla sua grazia marziale e al mistero che ancora oggi avvolge le modalità della sua morte prematura, forse proprio la grande diversità tematica e linguistica diede un contributo fondamentale alla popolarità di questo genere.[52] Inoltre, un altro fattore dà grande importanza al fenomeno Bruce Lee, e riguarda proprio gli *anime*: l'estrema influenza che lo stile dei suoi film e dei suoi combattimenti hanno avuto su serie supereroiche come *Hurricane Polymar*, *Kyashan*, *Tekkaman* e *Gatchaman*, nelle quali le battaglie corpo a corpo dei personaggi con i loro avversari ricalcano fedelmente le mosse più rappresentative e gli atteggiamenti più noti dell'artista cinese.

I.5. I disegni animati. Eroi di «cartone»

Il mondo dei «cartoni» animati è ovviamente molto vasto: soprattutto, si divide in due grossi ambiti, ovvero il *cinema* d'animazione e la *televisione* d'animazione. I *cartoons* di cui ci occupiamo adesso sono solo quelli cinematografici, naturalmente: di quelli televisivi si parlerà a tempo debito, nel prossimo capitolo. A loro volta, i «cartoni» cinematografici si suddividono in due gruppi principali: i cortometraggi e i lungometraggi.

Noi, in particolare, nel paragrafo che segue vorremmo spendere qualche parola per gli eroi seriali dei *cartoons* realizzati dagli albori del cinema d'animazione fino all'introduzione negli Usa della TV, ovvero la fine degli anni Quaranta (in Italia invece, com'è noto, l'Eiar – poi Rai – cominciò le emissioni fra il 1° settembre 1953 e il gennaio 1954). Dopo, invece, diremo qualcosa anche sui lungometraggi.

I.5.1. Due parole sui cortometraggi. Buoni e «cattivi»

La maggior parte dei prodotti di entrambe le categorie di cui s'è detto sopra è incentrata su eroi e mondi narrativi non propriamente «nativi» del cinema, cioè nati su altri media (soprattutto nel fumetto) e successivamente trasposti in animazione. Questo, a rigo-

re, dovrebbe impedirci di parlare di molti dei maggiori eroi animati, in ispecie di quelli di produzione statunitense; tuttavia ci sembra lecito e doveroso citare quelli principali perché *anche* nella loro veste di *cartoon*, qui in Italia, hanno raggiunto lo statuto di «eroi mediali». Ad ogni modo, andiamo con ordine.

I *cartoons* cinematografici che sono circolati in Italia raramente veicolavano *characters seriali*; inoltre i disegni animati nel formato di cortometraggio, fino a pochi anni fa, venivano proiettati nelle sale poco prima del film «titolare» (dal vero), o come intermezzo.

È abbastanza facile verificare che i grandi personaggi animati seriali, noti al pubblico italiano fino agli anni Cinquanta siano, appunto, *pochi*. La maggior parte sono gli eroi Disney, che meritano un discorso a parte; poi, come si diceva, esistono dei serial animati dedicati a personaggi non «nativi» del *cartoon*, come ad esempio i famosi disegni animati di SUPERMAN dei fratelli Max e Dave Fleischer o i vari film e corti di BRACCIO DI FERRO (POPEYE); infine, tutta una sterminata serie di *cartoons* prodotti da altre *factories* statunitensi, con protagonisti animali, spesso non seriali ma comunque rilevanti per il periodo in cui videro la luce. A nostro parere oggi non è però possibile sostenere che i cortometraggi animati pensati per il cinema abbiano avuto elementi di novità tematica rispetto agli originali contenuti trasmessi dalle loro versioni originali a fumetti: pensiamo al già citato POPEYE, che nei *cartoons* vede trasposti – e spesso in modo banalizzante – i medesimi meccanismi narrativi in uso nelle storie di Segar; o agli *shorts* disneyani di PAPERINO o PIPPO, che hanno la loro forza nella perfezione delle animazioni e nell'irresistibilità delle gag visive piuttosto che in una complessità contenutistica. Né del resto possiamo considerare un difetto questa assenza di profondità tematica: lo scopo di questo tipo di *cartoon* è soprattutto il divertimento del pubblico, non la sua riflessione.

Ovviamente, però, non bisogna pensare che i *cartoons* americani, in quanto prodotti prevalentemente ludici, fossero (e siano) privi di sottotesti più profondi. Luca Raffaelli, nel noto saggio *Le anime disegnate*, traccia il quadro delle più importanti ricorrenze tematiche e ideologiche sottostanti tre importanti filoni di *cartoons*: quelli disneyani, quelli statunitensi non disneyani (Warner Bros, Hanna & Barbera ecc.) e quelli giapponesi. Per quel che concerne questi ultimi, Raffaelli analizza con grande lucidità critica alcune importanti particolarità tematiche dei prodotti animati del Sol Levante, traendo numerosi, ottimi spunti di discussione: ovviamente ritorneremo sugli aspetti da lui evidenziati al momento opportuno. Quel che ora ci interessa far notare, sulla scorta delle preziose notazioni di Raffaelli, è che le componenti ideologiche delle famiglie di *cartoons* americani non risiedono nel singolo cortometraggio, nella singola serie (come spesso accade invece per gli *anime*), bensì nell'intero *corpus* di metraggi prodotti, come elemento metanarrativo – nemmeno troppo velato – che differenzia ciascuna casa produttrice nella sua visione del mondo e nel suo approccio alla fantasia.

Questo perché, principalmente, lo scopo programmatico dei cortometraggi *made in Usa* è sempre stato, come s'è già asserito, il di-

vertimento dello spettatore: la filosofia di vita sottesa, quando c'è (e spesso c'è), sta dietro, ed è rilevabile godendosi uno dopo l'altro i vari *cartoons*, in modo da riuscire ad avere uno sguardo più completo del mondo narrativo e figurativo creato e comunicato dagli autori. Scrive infatti – e molto opportunamente – Raffaelli, a proposito della filosofia Disney:

> Una delle meraviglie disneiane sta proprio nella creazione di una satira animata del comportamento. [...]. Ecco: gli animatori disneiani attraverso i loro personaggi [...] riescono a mostrare *tutti* i sentimenti [...]. Il cinema dal vero non può arrivare a tanto. Forse solo la grande letteratura ha saputo scavare così profondamente all'interno dei meccanismi psicologici e dei comportamenti sociali. [Cfr. L. Raffaelli, op. cit., pp. 38-39]

> Walt Disney mette sì in gioco la sua sensibilità infantile, ma si mette, sia pure con cautela, dalla parte degli adulti. Con cautela, perché spesso e volentieri i personaggi, proprio perché *esagerati*, sono sbugiardati, messi a nudo, ridicolizzati nelle loro manie, cattiverie, perfidie. [op. cit., p. 43]

Determinante, inoltre, la famosa questione dell'assenza di figure paterne nei *cartoons* Disney:

> Dov'è allora nel cinema disneiano l'austera figura paterna? Non c'è, manca. Anche perché in Disney manca una precisa direttiva morale [...]. Così la figura paterna (e qui rientra la storia personale di Walt) sta dall'altra parte: tra i cattivi. Sono loro a voler pianificare il mondo, a volerne determinare l'ordine [...]. Nella mancanza di una cattiva autorità sta il bene, dice Disney [...]. [op. cit., pp. 50-51]

Dunque una linea ideologica, come facilmente comprensibile anche solo da queste poche righe, profondamente determinata dall'*iter* personale di Disney stesso: un padre eccessivamente austero e quindi, il più delle volte, rimosso nelle sue opere; netti contrasti morali fra Bene e Male, lecito e illecito; Disney indirizza programmaticamente le sue storie ai bambini, rispettando (non del tutto consapevolmente, forse) i crismi dell'*American Way of Life*. Il candore disneyano, i decisi, *ordinati* messaggi morali trasmessi al giovane pubblico americano (e poi internazionale) dai suoi *cartoons* sono molto diversi da quelli veicolati dalle altre «scuole» di animazione che si erano affacciate al mondo della produzione cinematografica nello stesso periodo. Raffaelli stesso e, inoltre, Marco Giusti, nel suo *Dizionario dei cartoni animali*,[53] sono riusciti a tracciare con grande precisione il quadro dell'animazione americana pretelevisiva.

Personaggi come BUGS BUNNY, DAFFY DUCK, WILE E. COYOTE (VILCOYOTE), il ROAD-RUNNER («*Bi-Bip!*»), TWEETY & SYLVESTER (TITTI & SILVESTRO), il flemmatico cane DROOPY, i simpatici TOM & JERRY, sono degli *antieroi* su cui è d'obbligo spendere qualche parola. Nel mondo dell'animazione disneyana, s'era detto, i messaggi «filosofici» so-

DALL'ALTO, DA SINISTRA A DESTRA
TOM & JERRY; DROOPY; © Turner Entertainment. GATTO SILVESTRO (SYLVESTER); © Warner Bros. PIPPO (GOOFY) e TOPOLINO (MICKEY MOUSE) in una vignetta tratta da *Topolino e la missione in Messico*, «Topolino» 1423, 6.3.1983; PAPERINO (DONALD DUCK); © The Walt Disney Company. BUGS BUNNY; DAFFY DUCK; WILE E. COYOTE & THE ROAD-RUNNER (VILCOYOTE e BI-BIP); © Warner Bros.

no sempre stati improntati sull'*ordine* e sui *contrasti netti*: i buoni sono buoni-buoni e i cattivi sono cattivi-cattivi; la morale regna sovrana, il sogno americano domina, l'impianto tematico è profondamente didattico, pedagogico, *wasp**, sovente paternalistico.

Nei *cartoons* Warner, MGM, dei Fleischer e di Tex Avery, invece, tutto quello su cui l'animazione Disney si basa viene *sovvertito*: non c'è ordine ma anarchia, non c'è morale ma puro divertimento, le gag in stile *slapstick* diventano corrosive, surreali e dissacratorie; personaggi come il VILCOYOTE, destinato cronicamente a cruenti fallimenti, sono comici nella loro tragicità; frequenti sono gli espedienti di rottura della «quarta parete», cioè i vari *characters*, nei loro cortometraggi, talvolta scambiano battute o sguardi col pubblico, come a dire «ehi, siamo solo *cartoons*!».

Con i protagonisti di questo tipo di disegni animati sono cresciute, in tutto l'Occidente industrializzato, tre generazioni («padri», «zii» e «figli») e ancora oggi SILVESTRO & Co riscuotono un successo pressoché inossidabile nella categoria dei «nipoti», cioè gli attuali bambini e ragazzini. Perché? Molte opere sono state scritte al riguardo, volte cioè a descrivere i meccanismi della popolarità di questi mirabili *cartoons*;[54] in sintesi, però, potremmo dire che la filosofia *a-didattica*, l'amore per il puro divertimento, l'autoironia, il gusto per la gag, l'*estetica dello scontro fisico* fra i personaggi (sempre assolutamente parodico e parossistico) sono i lemmi narrativi e figurativi che caratterizzano questo tipo di produzioni.

Ma soprattutto hanno saputo instillare nei giovani (e ciò appare ancora più evidente col senno di poi) un «pensiero sottile», cioè la lucidità di provare a contrastare l'autorità, di non darsi mai per vinti anche se gli ostacoli appaiono insormontabili, di non farsi intimorire dai più forti, di saper prendere in giro, di sbeffeggiare e di ridurre alle sue reali dimensioni chi si crede migliore. Questo è inoltre il motivo per il quale tali *cartoons* raramente sono mal visti dagli appassionati di *anime*, che siano *otaku* o «moderati»: anche se il genere paradossale, comico, caricaturale, puramente *cinematico* di BUGS BUNNY e amici è enormemente diverso dalla narratività e dalla complessità tematica delle produzioni giapponesi, i ragazzi italiani della generazione dei «figli» di norma non vedono nessuna «rivalità» fra i due ambiti, nonostante spesso si segnali – per ben altri motivi – una contrapposizione quasi «partitica» fra *cartoons* (*made in Usa*, specialmente i Disney) e *anime* (*made in Japan*).

I.5.2. I lungometraggi. Accontentare tutti

Finora s'è parlato, per sommi capi, delle principali produzioni seriali del *cartoon* americano cinematografico, e s'è provato a far notare l'esistenza di quei sottili motivi ideologici che le caratterizzano. Tuttavia è nei lungometraggi, che proprio per la loro forma mediale non appartengono alla serialità, che sono presenti i più interessanti spunti con riguardo alle ideologie e a tematiche di un certo impegno. Una cosa è certa: è stata la Disney a dominare per molti anni il campo dei lungometraggi animati americani.

Oggi, in tempi di *political correctness*, scene come il finale di *Biancaneve*, il sabba infernale di *Fantasia* o la battaglia col drago da *La bella addormentata nel bosco* farebbero impallidire i pedagogisti e i genitori iperapprensivi. Ma temi indubbiamente violenti e drammatici, e dalle atmosfere volutamente inquietanti (anche per gli adulti), sono una costante del linguaggio e delle tematiche cinematografici. Tuttavia dagli anni Cinquanta la Disney ha optato per due filoni tematici e ideologici paralleli: da un lato quello fantasioso (quasi fantasy), a partire dall'*Alice nel paese delle meraviglie* del 1951, e dall'altro quello «borghese», il film più rappresentativo del quale è probabilmente *La carica dei 101* (1961). In entrambi, naturalmente, non mancano gli aspetti «impaurenti» e drammatici, così come gli animali parlanti, protagonisti ed eroici; irrinunciabili, soprattutto nel filone «borghese», le ambientazioni anglosassoni e i sottofondi moralistici, che se in certe opere appaiono condivisibili e misurati (pensiamo ancora alla *Carica*), in altre risultano un pochino stucchevoli, come nel recente *Oliver & Company* del 1989.

Non c'è solo Disney, ovviamente: va però detto che i lungometraggi Warner non aggiungono molto all'«allegra follia» degli *shorts* e ricalcano sostanzialmente i temi e le situazioni tipiche introdotte da autori quali Friz Freleng e Chuck Jones. Diverso è il discorso per artisti come Don Bluth che, formatosi alla Disney, una volta resosi indipendente dal punto di vista produttivo è riuscito a sfornare ottimi lavori come *Brisby e il segreto di N.I.M.H.* e *Alla ricerca della valle incantata*, poetici, complessi e drammatici film incentrati sulla lotta per la vita e su una visione del mondo particolarmente cruda e realistica che è, per certi aspetti, antitetica al Disney più classico; del resto è probabile che molta parte dei recenti venti di cambiamento che hanno soffiato in casa Disney (e pensiamo al *Re Leone*, *Pocahontas* e *Mulan*) sia stata dovuta proprio all'innovatività e alla «durezza» dei temi bluthiani.

Qui ci stiamo però spostando in un ambito diverso da quello che in questa sede deve competerci, ovvero gli *eroi* (e non le politiche produttive); concludiamo dunque il paragrafo facendo semplicemente notare come, dopo i primi capolavori disneyani e in seguito all'avvento della TV, le case produttrici e gli autori di film d'animazione, tranne rari casi (il già citato Bluth, per esempio) abbiano dovuto e voluto realizzare film miratamente *mainstream**. Non solo per comprensibili motivi economici, ovviamente, ma con la convinzione che le categorie più «intransigenti» di spettatori avrebbero storto il naso e comportato non pochi problemi a livello di opinione pubblica qualora i contenuti veicolati dai film fossero stati in qualche modo «scomodi» e ritenuti poco adatti ai più piccoli.

La strada sulla quale il cinema d'animazione americano ed europeo ha viaggiato è dunque quella di una generale accondiscendenza nei confronti delle ansie e delle paure dei genitori, ed è, per motivi che vedremo nella Parte seconda, una via pressoché opposta rispetto a quella percorsa dagli *anime*.

I.6. I fumetti. Eroi di carta

Il fumetto come mass medium e come forma narrativa è stato estremamente presente nell'immaginario eroico dei «padri». Forse in maniera meno evidente, blasonata e «dichiarata» rispetto alla ben più legittimata letteratura e al più spettacolare cinematografo, tuttavia gli eroi disegnati scatenano oggi nelle generazioni adulte moti nostalgici non indifferenti: non a caso vengono periodicamente pubblicati saggi commemorativi sui maggiori eroi dello scorso cinquantennio (da DICK FULMINE a CAPITAN MIKI, da FLASH GORDON a MANDRAKE), e la stampa generalista non può non dedicare spazio, in concomitanza di anniversari «eccellenti», a questo o quel personaggio – e TEX è il caso più evidente di questo tipo di «tributi».

Il numero dei contributi critici sulla storia del fumetto in Italia, nonostante il vasto corpo di saggi pubblicati nel corso dei decenni, è esiguo.[55] Va da sé che non sta a noi (e non in questa sede) ricostruire per filo e per segno una «storia sociale del fumetto» nel nostro Paese: basterà qui operare una rapida distinzione in generi, similmente a come s'è finora fatto, per inquadrare a grandissime linee il variegato *comicdom* italiano dai primi del secolo agli anni Settanta.

I.6.1. Eroi per bambini

Parlare, anche se solo con somma sintesi, del fumetto per bambini in Italia dai primi del Novecento agli anni Cinquanta, significa giocoforza nominare i maggiori giornali indirizzati al pubblico dei fanciulli, le riviste in cui apparvero tutti i *characters* ancora oggi cari alla generazione dei «padri»: in particolare «Novellino» (1899) e il «Corriere dei Piccoli» (1908), il meno fortunato «Giornale dei Balilla» (1923), il glorioso «Giornalino» (1924), «Jumbo» (1932), il «Topolino» (1932) della Nerbini e poi della Mondadori, «Rin-tin-tin», «Il Monello» (1933) e «Il Vittorioso» (1937, «Vitt» dal 1967). Queste riviste, alcune delle quali orientate in senso politico e propagandistico – come il «Giornale dei Balilla» – e altre più attente all'avvio alla lettura e improntate su registri fortemente pedagogici – *in primis* il «Corriere dei Piccoli» diretto da Antonio Rubino – ebbero da un lato i grandi meriti di importare in Italia il medium fumetto, appena nato anche negli Usa, e di inaugurare nel nostro Paese la produzione fumettistica; dall'altro lato, il ritardo culturale in cui l'Italia si trovava determinò la «censura» delle nuvolette, ritenute poco adatte alla lettura dei bambini, a vantaggio delle caratteristiche strofette in rima, cavallo di battaglia del «Corriere dei Piccoli».

All'interno di questo gruppo di giornali furono pubblicate non solo le storie a fumetti di alcuni dei migliori personaggi americani e inglesi, come lo YELLOW KID di Richard Felton Outcalt (1895), i KATZENJAMMER KIDS di Rudolph Dirks (BIBÌ E BIBÒ, 1897), HAPPY HOOLIGAN di Frederick Burr Opper (FORTUNELLO, 1900), LITTLE NEMO di Winsor McCay (1905), KRAZY KAT di George Herriman (1910), *Bringing Up Father* di George McManus (ARCIBALDO e PETRONILLA, 1914), FELIX THE CAT di Otto Messmer e Pat Sullivan (MIO MAO, 1923),

MICKEY MOUSE (TOPOLINO, di Walt Disney, Ub Iwerks e Win Smith, 1928-30). Videro infatti la luce anche dei memorabili fumetti italiani, dei personaggi e delle storie di grande valore artistico, umoristico e spesso pedagogico, quali QUADRATINO (1910), PINO e PINA, LOLA e LALLA, *Il Collegio La Delizia*, LIONELLO e NERONE (di Antonio Rubino), il negretto BILBOBUL (di Attilio Mussino, 1908), MARMITTONE (di Bruno Angoletta, 1928), BONAVENTURA (di Sergio «Sto» Tofano, 1917), SOR PAMPURIO (di Carlo Bisi, 1929), PIER CLORURO DE' LAMBICCHI (di Giovanni Manca, 1930), CIUFFETTINO (di Enrico «Yambo» Novelli, sul «Giornale di Cino e Franco» dal 1935).

L'intento prevalente di questi fumetti, volto all'intrattenimento «innocuo» del fanciullo, poggiava su una concezione che potremmo definire «didascalica» dell'infanzia – non casuali, per l'appunto, le strofette in rima, che tradiscono la preferenza per una cultura *del testo* rispetto a una cultura *dell'immagine*, quale già dalla fine dell'Ottocento stava andando diffondendosi nei Paesi industrializzati. Il portato narrativo dei personaggi del «Corrierino» e delle riviste sue omologhe, condizionato da una concezione ideologica tutta votata alla «protezione» del fanciullo, alla sua permanenza nell'alveo della famiglia borghese e del contesto sociale italiano, si limitava dunque a un'ingenua (ma non per questo sgradevole) reiterazione di *patterns* semplici e schematici, di sketch umoristici ed educativi, spesso supportati da una morale cattolica di tipo catechistico e scolastico. Tuttavia (si perdoni l'ovvietà) i tempi erano diversi, e questi *comics* della prima ora svolsero un'imponente, raffinata ed encomiabile funzione culturale, pedagogica e di avviamento alla cultura visiva a vantaggio dei «padri». Diverso è il discorso propagandistico per i fumetti «militaristi», in voga fra gli anni Venti e i Quaranta (cfr. S.M. dell'Esercito, *Agenda dello Studente 1996-97*).

Dagli anni Quaranta e per tutti i Cinquanta, oltre al netto predominio fumettistico dell'immaginario narrativo (e multimediale) della Disney, notevoli furono i personaggi partoriti dagli autori italiani: ricordiamo PIPPO, PERTICA e PALLA (1940) e COCCO BILL (1957) del prolifico e geniale Benito Jacovitti, CUCCIOLO e BEPPE (1940) di Giuseppe Caregaro e Rino Anzi, nelle cui avventure spiccarono il lupo PUGACIOFF (di Giorgio Rebuffi, 1959) e il bizzarro TIRAMOLLA (di Roberto Renzi e Giorgio Rebuffi, 1952), che in seguito hanno acquisito un'importanza tale da diventare editorialmente autonomi. Non vanno nemmeno dimenticati il comico pirata PEPITO (1954) di Luciano Bottaro, il celebre GEPPO (1955), diavolo dalla bontà angelica, SOLDINO e NONNA ABELARDA (1957), tutti di Giovan Battista Carpi, e CHIODINO (1953, di Marcello Argilli e Vinicio «Ber» Berti), simpatico robottino accusato a suo tempo di bolscevismo per gli spunti «impegnati» – intolleranza, guerra fredda, speculazione edilizia – proposti nelle sue storie. Tuttavia furono pochi, insieme a CHIODINO e ad alcuni lavori di Jacovitti, i fumetti per bambini che «osarono» avanzare temi anche leggermente al di là della semplice storiella educativa e d'intrattenimento: i fumetti erano fumetti, e ad altri enti (ben più istituzionalizzati) era consentito descrivere il mondo reale, evidenziarne i difetti e proporne dei miglioramenti.

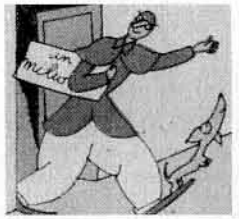
I.6.2. Eroi dell'avventura

Anche per quel che riguarda gli eroi dell'avventura per ragazzi è indispensabile ricordare almeno i giornali più importanti dell'età aurea del fumetto in Italia, dagli anni Trenta ai Cinquanta: «L'Avventuroso» e «L'Audace» del 1934, «L'Intrepido» e «Il Giornale di Cino e Franco» del 1935, «L'Avventura» del 1944, «Asso di Picche» e «Il Cow Boy» del 1945, «Salgari» del 1946. Sulle pagine di queste riviste sono circolati dei veri e propri monumenti dell'immaginario eroico delle generazioni che oggi vanno dai cinquanta-sessant'anni in su: noi potremmo suddividerli in tre grandi famiglie, vale a dire (I) gli eroi di provenienza straniera, (II) gli eroi italiani western, (III) gli eroi italiani non western (metropolitani e «tarzanidi»). Vediamo rapidamente i maggiori eroi di ciascuna categoria.

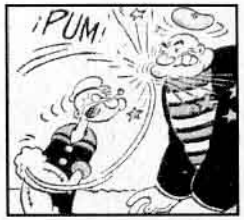
I – Fra il 1928 e il 1937 vennero creati, e presto pubblicati anche in Italia, *Tim Tyler's Luck* (CINO e FRANCO, di Lyman Young, 1928), TINTIN (di Hergé, 1929), POPEYE (BRACCIO DI FERRO, di Elzie Crisler Segar, 1929), BUCK ROGERS (di Philip Francis Nowlan e Richard W. Calkins, 1929), DICK TRACY (di Chester Gould, 1931), BRICK BRADFORD (GIORGIO VENTURA, di William Ritt e Clarence Gray, 1933), *Victor's Adventure* (LUCIO L'AVANGUARDISTA, di William Booth, 1933), FLASH GORDON (GORDON FLASH) e JUNGLE JIM (JIM DELLA GIUNGLA), entrambi creati da Alex Raymond nel 1934; ACE DRUMMOND (FULMINE ROSSO, di Eddie Rickenbacker e Clayton Knight, 1934), MANDRAKE (di Lee Falk e Phil Davis, 1934), THE PHANTOM (L'UOMO MASCHERATO, di Lee Falk e Ray Moore, 1936), PRINCE VALIANT (PRINCIPE VALENTINO, di Harold Foster, 1937). Ciascuna di queste opere è un gioiello del fumetto, e per i disegni e per l'idea di base, nonché per le storie in sé: unici «difetti» furono l'essere tradotti (e adattati) nell'Italia benpensante degli anni Trenta, per di più soggiogata dal regime fascista. Se *comics* come le storie di POPEYE, TINTIN e PRINCE VALIANT, essendo le prime di argomento umoristico, le seconde pienamente avventurose e le terze ambientate nel Medio Evo, subirono adattamenti minimi o nulli, tutti gli altri fumetti passarono per le mani degli editori italiani, loro malgrado costretti ad «autocensurare» le opere da pubblicare pena l'intervento del Minculpop – come spesso, difatti, avvenne. Gli interventi non si limitarono agli innocui cambi di nome o dei particolari narrativi (in *Flash Gordon*, il protagonista da campione sportivo diventa un agente di polizia e lo scienziato da ZARKOV si regionalizza in ZARRO), ma si estesero anche al lato più propriamente grafico (frequenti i ritocchi alle nudità o seminudità femminili) e, quel che è peggio, nell'impianto narrativo di fondo: *Victor's Adventure*, con protagonista un soldato inglese, fu tramutato «in un profeta del duce, a dimostrazione che il condannabile imperialismo fascista non era poi molto diverso dalla "meritoria" opera civilizzatrice dell'impero britannico» (cfr. *La grande avventura dei fumetti*, vol. VIII, *Dizionario*, cit., p. 291).

Sui temi e gli atteggiamenti ideologici di questi fumetti, prodotti nel periodo «adolescenziale» dei *comics*, s'è scritto molto: basti qui dire che gli impianti valoriali della maggior parte di queste opere

SOPRA
QUADRATINO; © Corriere dei Piccoli.



SOPRA
BONAVENTURA; © Corriere dei Piccoli.



SOPRA
BRACCIO DI FERRO; © King Features Syndicate.

A SINISTRA
COCCO BILL; © Jacovitti.

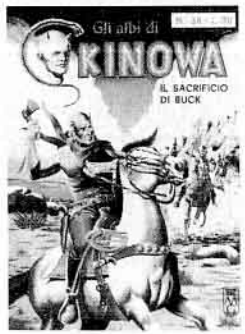
A FIANCO
TIRAMOLLA; © Alpe.

SOTTO A SINISTRA
FLASH GORDON e DALE ARDEN; © KFS.

SOTTO
CAPITAN MIKI; © Dardo.

SOPRA
MANDRAKE e LOTHAR; © King Features Syndicate.

SOPRA
TEX WILLER, il più popolare fumetto italiano di tutti i tempi; © Bonelli Editore.



SOPRA
KINOWA, fumetto bello e «terribile»; © Dardo.

hanno molto a che fare con delle nette divisioni fra Bene e Male, fra l'eroe e i suoi nemici, e che i rigidi *patterns* seriali del fumetto degli anni Trenta, veicolato per lo più dalle *daily strips* dei grandi quotidiani americani, lasciavano agli autori poco spazio per gli approfondimenti e li costringevano a trame semplici e veloci – con le dovute eccezioni, quali il sensazionale *Flash Gordon*, il sofisticato *Tintin* o l'epico *Prince Valiant*, dal portato narrativo più maturo.

II – Ovviamente anche la produzione italiana fu di tutto rispetto: in particolare, un fenomeno tutto nostro è il *fumetto western*, che in nessun altro Paese ha una così salda tradizione: a partire da ULCEDA (di Guido Moroni Celsi, 1935), il primo personaggio western italiano – tratto dai romanzi di Salgari – passando per KIT CARSON (di Rino Albertarelli, 1937), si giunge al celeberrimo TEX WILLER (di Gian Luigi Bonelli e Aurelio «Galep» Galleppini, 1948), il più seguito fumetto italiano di sempre. Oltre a loro vanno menzionati degli altri «classici» western come IL PICCOLO SCERIFFO (di Tristano Torelli e Dino Zuffi, 1948), KANSAS KID (di Angelo Saccarello e Carlo Cossio, 1948), il solare PECOS BILL (di Guido Martina e Pier Luigi De Vita, 1949), il coinvolgente e violento KINOWA (di Andrea Lavezzolo ed «EsseGesse» *alias* Giovanni Sinchetto, Dario Guzzon e Pietro Sartoris, 1950), lo sceriffo ROCKY RIDER (di Luigi Grecchi e Mario Uggeri, 1951), il popolarissimo *ranger* CAPITAN MIKI (1951) e il famoso *trapper* BLEK MACIGNO (1954), entrambi di «EsseGesse». Si tratta ovviamente solo dei maggiori esponenti di una «scuola western» italiana che affonda le sue radici nella popolarità del grande cinema hollywoodiano degli anni Venti e Trenta, e che produsse ottimi fumetti fino agli anni Sessanta, ad esempio con IL PICCOLO RANGER (di Andrea Lavezzolo e Francesco Gamba, 1958) e IL COMANDANTE MARK (di «EsseGesse», 1966).

Racchiudere in così poco spazio il peso (narrativo, visivo, di costume) di questo fenomeno culturale è come minimo proibitivo: va comunque detto che la potenza *esotica* sprigionata da queste opere seriali western, oggi scalzate da ambientazioni più in linea con i nostri tempi (supereroi, fantascienza, fantasy, poliziesco), negli anni Quaranta e Cinquanta, in un Paese da ricostruire materialmente, socialmente e moralmente e in cui per i più l'idea del *viaggio*, dei *grandi spazi* e dell'*America* era solo una grande chimera, costituiva in effetti la «frontiera» del fumetto italiano, con i suoi duelli all'*Ok Corral*, i suoi inseguimenti nelle praterie, gli assalti al treno, le cene nel deserto al lume di un fuocherello, le sparatorie e le scazzottate nei saloon. Cowboy, pistoleri malfamati, carovane in viaggio verso l'Ovest configurarono insomma un immaginario figurativo (e sonoro, grazie al cinema) di straordinaria forza, che ancora oggi sopravvive nella generazione dei «padri» grazie a TEX e alle innumerevoli ristampe degli eroi più famosi.

III – Il fumetto seriale italiano, e i suoi eroi, non furono solo western: altri ambienti più «metropolitani» e vicini alla realtà di casa nostra catturarono l'attenzione dei lettori, e decretarono la popolarità di personaggi come DICK FULMINE (di Vincenzo Baggioli e Carlo Cossio, 1938), protagonista di storie nazionalistiche e che oggi non

esiteremmo a definire razziste; l'aviatore fascista ROMANO IL LEGIONARIO (di Kurt Caesar, 1938), l'esterofilo JIM BRADY (di Saverio Bui e Ruggero Giovannini, 1945), visibilmente influenzato nella grafica e nei temi dal DICK TRACY di Chester Gould e dall'appena avvenuta liberazione da parte degli Alleati; popolarissimi divennero in breve tempo GIM TORO (di Andrea Lavezzolo ed Edgardo Dell'Acqua, 1946), ancora oggi ristampato periodicamente, SCIUSCIÀ (di Tristano Torelli e Ferdinando Tacconi, 1949), ideato sulla scia dell'omonimo film di Vittorio De Sica, e CARNERA (di Tristano Torelli e Mario Uggeri, 1947), esplicitamente ispirato al pugile Primo Carnera. Ma il fumetto italiano di quel periodo naturalmente non fu solo seriale e «popolare»: notevoli furono anche le opere più mature e impegnate, come il celebre *Dottor Faust* (di Federico Pedrocchi e Rino Albertarelli, 1941), lo spettacolare *Saturno contro la Terra* (di Cesare Zavattini, Federico Pedrocchi e Giovanni Scolari), uno dei migliori fumetti di fantascienza mai realizzati, e le opere di grandi autori come lo stesso Albertarelli e il geniale Franco Caprioli.

Sulla scia del successo letterario, cinematografico e fumettistico di TARZAN (popolarissimi in quel periodo i *comics* di Hal Foster e Burne Hogarth), in Italia si assistè al singolare fenomeno dei «tarzanidi», ovvero di fumetti in tutto e per tutto simili al canovaccio creato da Burroughs: nacquero così molti emuli (quando non plagi) dell'uomo scimmia: YORGA (di Gian Luigi Bonelli e Antonio Canale, 1945), AKIM (di Roberto Renzi e Augusto Pedrazza, 1950), KIWI (di Giancarlo Ottani e Hugo Pratt, 1963) e molti altri.

I.6.3. Il fumetto «femminino»

Lo avevamo già detto a proposito della letteratura popolare d'appendice (cfr. *supra*, par. 0.3): dagli anni Quaranta il fumetto italiano ha lentamente percorso la via dell'emancipazione femminile. Ciò che opere «eversive» e dai contenuti visivi – oltre che narrativi – sensibilmente avanguardistici, come PANTERA BIONDA, avevano seminato dagli anni Quaranta andando contro tutti i costumi sociali dell'Italia di quell'epoca, venne raccolto da fumetti che – dagli anni Sessanta in poi – dichiararono con più trasparenza, oltre che con una certa libertà espressiva, la necessità di rendere le figure femminili con maggiore realismo e minore accondiscendenza.

Forse memori della lezione di strisce umoristiche come *Hi and Lois* (*Pippo e Lalla*, 1954, di Mort Walker), rosa come *On Stage* (1957, di Leonard Starr), corrosive come *Mafalda* (1963, di Quiño) e avventurose come *Modesty Blaise* (1963, di Peter O'Donnell e Jim Holdaway), dalla metà degli anni Sessanta anche in Italia vi fu una notevole proliferazione di protagoniste femminili: dalla già citata VALENTINA (1965, di Guido Crepax) a GESEBEL (1966, di Max Bunker e Magnus), corsara spaziale simbolo esasperato di un femminismo portato all'eccesso: «Gesebel risulta infatti l'assoluta trionfatrice alla fine delle sue avventure nelle quali gli uomini [...] sono bene accetti, solo quando sono belli e aitanti, per entrare nel suo numeroso harem» (cfr. *La grande avventura dei fumetti*, vol. VIII, *Dizio-*

nario, p. 99). Se il 1977 fu una delle date più importanti per il femminismo italiano, anche il fumetto in quell'anno produsse alcune perle emblematiche del periodo: da un lato LEA MARTELLI (di Marco Tomatis e Cinzia Ghigliano), procuratore legale e donna fortemente politicizzata e calata nel contesto italiano di allora, e dall'altro PETRA CHÉRIE (di Attilio Micheluzzi), inserita tra la fine della *Belle Epoque* e gli anni Venti, e dotata di un carattere quantomai indipendente ed eccentrico per quell'epoca.

Non è nemmeno un caso, probabilmente, che proprio dagli anni Settanta abbiano cominciato a farsi avanti sempre più *autrici*, appropriandosi di un campo professionale e artistico prima solo maschile e affiancandosi a fumettiste «storiche» come Grazia Nidasio, che già dal 1968 (altra data cruciale) ideava e disegnava le storie di VALENTINA MELAVERDE, personaggio fra i migliori che il nostro fumetto abbia prodotto per i lettori adolescenti. Per non parlare di memorabili personaggi degli anni Ottanta, come l'italiana NICOLETTA (1981, di Claudio Nizzi, Claudio Onesti e Paola Ferrarini), un'adolescente tratteggiata con realismo e tenerezza, e l'argentina HELENA (1984, di Robin Wood ed Ernesto García Seijas), una delle ultime, grandi eroine del quotidiano, ritratta dagli autori con un realismo e una delicatezza rari, nei dialoghi come nei disegni.

Da quel momento la strada è stata sempre più in discesa, e oggi la nascita di nuovi personaggi femminili (non più «in gonnella» ma dal carattere battagliero e ormai al di sopra di qualsiasi confrontabilità con l'universo maschile), come le supereroine statunitensi DC, Marvel e Image e le più delicate JULIA e GEA della Bonelli, è lo sbocco naturale del processo di «femminilizzazione» del fumetto cominciato più di quarant'anni fa: ciò la dice lunga sul tipo di immaginario eroico dei «padri» – estremamente maschilista – e quello dei «figli», oggi discretamente diviso fra eroi maschili e femminili.

1.6.4. Dal nero *al «porno» all'italiana*

Anche per il fumetto italiano gli anni Sessanta furono un vero e proprio spartiacque ideologico e di costume. Nel 1962 vide la luce DIABOLIK (di Angela e Luciana Giussani), il capostipite di un genere oggi denominato *nero all'italiana*: ladro, assassino, criminale senza troppi scrupoli ma con un suo preciso codice d'onore, insomma un *antieroe* all'ennesima potenza. Basato implicitamente su ROCAMBOLE e FANTÔMAS, DIABOLIK ebbe sulla società italiana un effetto dirompente per i controvalori veicolati dalle sue avventure.

Rigidamente strutturato dal punto di vista narrativo (un'eterna fidanzata, EVA KANT; una nemesi «positiva», l'ISPETTORE GINKO; albi autoconclusivi) e formale (tavole costantemente suddivise in due vignette orizzontali, rigoroso bianco e nero, uso di retini, fisionomia dei personaggi fortemente standardizzata da autore ad autore), la testata di DIABOLIK divenne un modello molto seguito nel mercato italiano del fumetto, spianando la strada – una strada comunque tortuosa e accidentata – ad altri personaggi «neri»: L'OMBRA (1964, di Alberto Ongaro e Hugo Pratt, un eroe che comunque, creato per i

IN ALTO, A DESTRA
SCIUSCIÀ con FIAMMETTA; © Torelli.
SOPRA
ASTÉRIX; © Dargaud.

IN ALTO, A SINISTRA
Il *trapper* BLEK MACIGNO; © Dardo.
AL CENTRO
GIM TORO; © Dardo.
SOPRA
CHARLIE BROWN e LUCY, dalla celebre striscia *Peanuts*; © Schulz.

SOPRA
La sensuale ed emancipata VALENTINA; © Guido Crepax.

A FIANCO
VALENTINA MELAVERDE, uno dei più delicati personaggi femminili degli anni Sessanta e Settanta; © Grazia Nidasio.

giovani lettori del «Corriere dei Piccoli», di «nero» aveva solo il costume), KRIMINAL (1964, di Max Bunker e Magnus), ben più violento ed esplicito, e SATANIK (1964, ancora di Max Bunker e Magnus), a sua volta maggiore rappresentante del fumetto nero *al femminile*: «sempre poco vestita [...], la diabolika kriminale [...] trascina il suo lettore-tipo, ingenuo adolescente post-cattolico, nei vortici frastornanti del pekkato» (cfr. *Gulp! 100 anni a fumetti*, p. 201).

Per tutti gli anni Sessanta, e fino ai Settanta, si assiste dunque a un florilegio di macabri e ambigui personaggi neri, che in comune hanno molto, non ultima una lettera «k» nel nome: la moda inaugurata da DIABOLIK è «totale», nel senso che dà il via a una consuetudine editoriale che parte dal formato, passa per i soggetti e raggiunge il suo culmine nell'esasperazione talvolta smodata di alcuni *items** (violenza, scene erotiche, criminalità del protagonista). Dopo SADIK (1965, di Roberto Cannata) il fumetto nero cominciò tuttavia a proporre contenuti sempre più lontani dal prototipo di partenza, e in una rincorsa all'«effettaccio» si arrivò alla proposta di scene erotiche sempre più lontane dalla raffinatezza di SATANIK.

Parallelamente agli exploit di DIABOLIK e degli altri eroi con la «k», un genere tutto nuovo prese vita, stimolato proprio dai costumi discinti e dalla lascivia dell'affascinante SATANIK: il *fumetto erotico all'italiana*. Prototipo di questo ambito ancora oggi storicamente sottovalutato (quando non addirittura passato sotto silenzio dalla critica) fu, nel 1966, l'ISABELLA di Giorgio Cavedon e Sandro Angiolini, considerato il primo fumetto italiano «porno».[56] Ambientato nella Francia del Seicento, questo personaggio – che per certi aspetti andava controcorrente rispetto ai progressi verso l'emancipazione femminile nel fumetto – è una *summa* dell'immagine stereotipata dell'eroina combattiva sì ma in fondo, editorialmente parlando, del tutto votata allo sguardo insistito e vouyeristico del lettore maschio, acquirente clandestino di albetti *osée*, magari nascosti fra le pagine del «Giornalino» o del «Corriere della Sera». Dopo ISABELLA vennero, fra le altre, VARTÁN (1968, di Ghelardini, Furio Viano e Sandro Angiolini), un'«indiana bianca» ritratta nel Far West; ANGELICA (1969, di Nicola Del Principe), una vivace citazione dell'*Orlando furioso* di Ariosto; JOLANDA DE ALMAVIVA (1970, autori vari) e JOLANKA (1970, di Luigi Naviglio e Pietro Gamba), entrambe ambientate nel mondo piratesco; JACULA (1969, autori vari), una perversa vampira, più ricca di riferimenti letterari e cinematografici al fantastico e all'*horror* che non di scene propriamente erotiche o pornografiche.

I.6.5. Alcuni eroi degli «zii»

Dalla fine degli anni Sessanta, con l'epocale cambio generazionale di cui il Sessantotto fu al contempo causa ed effetto, anche il mondo del fumetto – e da un punto di vista autoriale e da quello editoriale – attraversò dei mutamenti di non poco conto.

Gli stravolgimenti sociali in mezzo ai quali crebbero le nuove leve del fumetto italiano produssero degli autori di rottura, alcuni dei quali assolutamente *geniali*, che rivendicarono ai «baroni» del-

SOPRA
DIABOLIK; © Astorina.
SOTTO
SATANIK; © Max Bunker Productions.

IN ALTO
JACULA; © Erregi.
SOPRA
ISABELLA; © Erregi/EP.

A DESTRA DALL'ALTO
ZANARDI; © Pazienza.
RANXEROX e LUBNA; © Liberatore e Tamburini.
ALAN FORD e il GRUPPO TNT; © Max Bunker Productions.

SOTTO, A SINISTRA
CORTO MALTESE; © Pratt.

SOTTO, A DESTRA
Sturmtruppen; © Bonvi.

la cultura italiana una dimensione più artistica e meno industriale della loro attività, dimostrando la legittimità delle proprie istanze con opere lontane anni luce dalla concezione classica del fumetto. Che fossero consapevoli o meno della loro importanza «storica», molti di questi artisti ebbero la buona idea di riunirsi, di «fare gruppo», e nacquero così per un verso squadre di autori formidabili come i gruppi *Frigidaire* e *Valvoline*, e riviste come «Cannibale» (1977) e «Frigidaire» (1980); per l'altro verso videro la luce opere e personaggi magari non seriali (o almeno non nel senso classico e acquisito del termine), ma che a tutt'oggi costituiscono per molti trentaquarantenni delle pietre miliari della loro adolescenza: il PENTOTHAL (1977) e lo ZANARDI (1980) di Andrea Pazienza, il RANXEROX (1978-80) di Stefano Tamburini e Tanino Liberatore, JOE GALASSIA (1978) e SQUEAK THE MOUSE (1982) di Massimo Mattioli: opere senza dubbio molto diverse fra loro, ma con una comune carica eversiva, un'energia contestataria e una volontà scardinatrice puntualmente recepite dai giovani e censurate o rifiutate dagli adulti del periodo, costantemente restii ad accettare il nuovo senza riserve.

Oltre a queste opere, così taglienti e «di frontiera», il fumetto italiano produsse molto altro: basti pensare agli adolescenti MINO E LIA (1973, di Claudio Nizzi e Piero Mancini), al *detective* in stile *noir* americano SAM PEZZO (1979, di Vittorio Giardino), allo straordinario KEN PARKER (1977, di Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo), di certo il miglior fumetto western al mondo, allo SCONOSCIUTO (1975, di Magnus) e al supereroe RAMARRO (1986, di Giuseppe Palumbo).

Naturalmente l'ambito dell'avventura «pura» non stette a guardare: fra gli anni Sessanta e gli Ottanta hanno visto la luce fumetti di buona qualità, che hanno contribuito a rimpolpare l'immaginario eroico dei «padri» già cresciutelli e degli «zii» ancora bambini o adolescenti. Su tutti spicca l'astro di CORTO MALTESE (1967, di Hugo Pratt), uno dei personaggi fumettistici italiani più noti al mondo: ambientate in giro per il globo (ma prevalentemente nei mari del Sud) a cavallo della Prima guerra mondiale, le sue vicende costituiscono quasi un saggio filosofico sull'Avventura intesa come viaggio, scoperta di sé e degli altri, senza dimenticare l'intrigo vero e proprio. Infine ALAN FORD (1969, di Max Bunker e Magnus) e GLI ARISTOCRATICI (1973, di Alfredo Castelli e Ferdinando Tacconi), dai toni più leggeri, forse godono oggi di minore popolarità fra i «padri» e gli «zii», tuttavia sono parte imprescindibile di un periodo difficile del fumetto italiano, in cui «fare avventura» era quantomai arduo.

ZAGOR (1961) e MISTER NO (1975), entrambi di Sergio Bonelli e Gallieno Ferri, furono invece, per quanto rigurda i personaggi creati fra il 1960 e il 1980, i rappresentanti maggiori dell'avventura all'italiana più popolare, e si trovarono perfettamente inseriti nei meccanismi (narrativi, figurativi e di mercato) della Bonelli.

Sul versante comico, oggi fra i personaggi più ricordati (e che, sia chiaro, godono ancora di ottima salute) vanno annoverati CATTIVIK e le STURMTRUPPEN (1968, entrambi di Bonvi), NICK CARTER (1970, di Guido De Maria e Bonvi), IL LAUREATO (1974, di Luca Novelli), LUPO ALBERTO (1973, di Silver), BOBO (1979, di Sergio Staino), LA PIMPA (1975, di Altan) e PINKY (1973, di Massimo Mattioli); vale la pena di spendere due parole almeno su alcuni di essi.

Sulle STURMTRUPPEN s'è scritto molto: uno degli elementi fondamentali di questa *strip* ci sembra comunque il fatto che Bonvi mettesse alla berlina le idiozie della vita militare e delle sue gerarchie, in un periodo fortemente antimilitarista della storia italiana recente. NICK CARTER è importante nel panorama mediale italiano perché, nato per la trasmissione televisiva *Super Gulp! I fumetti in tv*, riscosse un tale e istantaneo successo da venire trasposto a fumetti in tempi brevissimi: oggi è ricordato dagli «zii» (e dai «figli» più grandicelli) con una spiccata vena nostalgica. Quanto a BOBO, essendo il «quasi-èroe» di una striscia satirica di argomento politico, fu gradito in prevalenza agli ex-sessantottini e agli studenti universitari politicizzati degli anni Ottanta: in pratica a degli «zii» già grandi più che a dei «figli» ancora bambini e in pieno periodo «giapponese». Infine, vogliamo ricordare che LA PIMPA, PINKY e LUPO ALBERTO sono tre dei più amati *characters* per bambini fra gli anni Settanta e gli Ottanta, realizzati con grande classe e incentrati su temi delicati e divertenti, in linea con i migliori intenti pedagogici di certo fumetto italiano impegnato nell'intrattenimento per i più piccini.

Tuttavia negli anni Settanta anche molto bel fumetto straniero forgiò l'immaginario eroico degli «zii»: l'iconoclasta FRITZ IL GATTO (1965) di Robert Crumb, il dinamico CONAN IL BARBARO della Marvel (1970, di Roy Thomas, Barry Smith e John Buscema), il mesto ALACK SINNER (1975) di José Muñoz e Carlos Sampayo, il surreale e ipertrofico DEN (1973) di Richard Corben, l'epico NIPPUR DI LAGASH (1968) di Robin Wood e Lucho Olivera, il malinconico SAVARESE (1977) dello stesso Wood e di Roberto Mandrafina: eroi meno blasonati e per un pubblico forse più esigente e di età maggiore, veicolati da due delle maggiori case editrici italiane di fumetto «d'autore», L'Eura Editoriale e la Comic Art, ma che dovevano trovare spazio in questa breve rassegna per la loro rappresentatività.

Chiaramente tantissimi altri sono i personaggi con cui sono cresciuti sia i «padri» che gli «zii»: dai celebri PEANUTS di Charles Schulz (1950) ad ASTÉRIX di Goscinny e Uderzo (1959), Dal DAN DARE di Marcus Morris e Frank Hampson (1950) al SUPERBONE di Antonino Mancuso ed Erio Nicolò (1950); soprattutto però non vanno dimenticate le altre riviste storiche del fumetto italiano, quali «Linus» (1965) e «Alterlinus» (1974), «Eureka» (1967), «Il Mago» (1972), «Lanciostory» (1975), «Totem» (1980), «L'Eternauta» (1982), «Corto Maltese» (1983) e «Comic Art» (1984): senza di esse, alcuni dei maggiori eroi del fumetto non sarebbero stati conosciuti dai lettori italiani. Discorso a parte andrebbe fatto per i supereroi della DC Comics come SUPERMAN, BATMAN, FLASH, WONDER WOMAN: *characters* delle cui ideologie e schemi narrativi s'è già parlato, per sommi capi, in precedenza, e che assumono importanza in rapporto ai supereroi Marvel e a quelli giapponesi (cfr. *infra*, Parte seconda, Capitolo 0 sgg.).

Va naturalmente da sé che il discorso sull'ideologia dei fumetti circolati in Italia dagli albori del secolo XX a tutti gli anni Sessanta

e Settanta non può ragionevolmente venire esaurito in un così breve «riassunto»: il fumetto, ben più di quanto si pensi, tramite i suoi personaggi – e, più in profondità, tramite i suoi autori e il suo *pubblico* – veicolò modi di vedere, umori, credenze e ideali recepiti come comuni, come condivisi dalla platea dei lettori (vasta o circoscritta, dichiarata o sotterranea che fosse). Ciò fece sì che i *comics* italiani e stranieri editi nel nostro Paese a uso e consumo delle generazioni dei «padri» e degli «zii», in periodi nei quali la televisione non esisteva ancora (sarebbe comunque stata marginale dal 1954 a tutti gli anni Sessanta), in cui l'autarchia fascista imponeva un certo regime culturale a scapito della voglia di evasione dei giovani e i soldi in tasca per andare al cinema erano pochi, in cui i computer domestici erano fantascienza e gli obblighi (ma ancora di più i divieti) morali e/o moralistici imposti dalla famiglia, dalla parrocchia e dalla scuola erano molto più opprimenti di oggi, ebbene tutto questo decretò il ruolo cruciale del fumetto – soprattutto quello western e avventuroso – nella costruzione dell'immaginario giovanile.

Un immaginario non solo investito dei *topoi* salgariani, verniani e stevensoniani tipici della letteratura di formazione e d'anticipazione già nota tra la fine dell'Ottocento e i primi del Novecento, ma sempre più ricco di *contaminazioni* e *ibridazioni* fra i generi. Soprattutto, un immaginario eroico che – sia prima che dopo gli exploit locali di TEX, MIKI e dei loro omologhi, proiettati in un passato esotico e nostalgico profondamente ancorato alla realtà americana – divenne sempre più preda del *sense of wonder* fantascientifico tipico della *grandeur* statunitense (SUPERMAN *docet*) e sempre più vicino alle problematiche dei rapporti multipli *uomo/macchina*, *uomo/progresso*, *uomo/criminalità* e *uomo/non uomo*. Si trattava di snodi tematici «miliari», che negli epici e spettacolari incontri-scontri fra supereroi e criminali e fra supereroi e mostri alieni avrebbero trovato la loro cifra narrativa e figurativa, una risposta quasi definitiva alle richieste di *pathos*, di *action* e di *thrilling* da parte dei primi lettori italiani di fumetti, che negli anni Trenta erano ormai adolescenti stanchi delle macchiette del «Corriere dei Piccoli» e che si sentivano invece pronti per entrare in una dimensione fantastica non più «rurale», provinciale e fiabesca, bensì metropolitana, moderna (e poi post-moderna), assolutamente proiettata *verso l'alto e verso l'esterno*, come i razzi delle strisce di FLASH GORDON e i grattacieli di *Metropolis* e *Gotham City*.[57]

Note

1. Rinviamo al già citato E. Detti, *Il fumetto fra cultura e scuola* e in particolare al Capitolo III, *Influenza del fumetto sulla coscienza del lettore*. Inoltre, segnaliamo qui di seguito alcuni testi, non presenti nei nostri Riferimenti mediagrafici, nei quali si parla in termini obiettivi del rapporto fra media – in particolare il fumetto – e la costruzione sociale della realtà da parte del bambino: L. Bender, *Comic Books and the Ideology of Children*, «Dinamic Psychopatology of Children», Sprengfield, C. Thomas Publishings, 1954; F. Bongiorno, *I fumetti e la maturazione mentale dei ragazzi*, «Prospettive Pedagogiche», n. 3, 1972; *Letteratura e cultura popolare in Italia*, Firenze, La Nuova Italia, 1962; D. Origlia, *Psicologia del fumetto*, «L'Illustrazione Scientifica», n. 11, 1950; G. Rodari, *Educazione e passione*, «Il Giornale dei Genitori», nn. 11/12, nov.-dic. 1966; F. Rotondo, *Perché i comics*, «Riforma della Scuola», n. 2, 1968; E. Valentini, *Influsso dei «fumetti» sullo sviluppo della personalità dei ragazzi*, «La Civiltà Cattolica», n. 6/9, 1952.

2. Il binomio giradischi-*Cantafiabe* effettivamente ebbe un notevole successo tra gli anni Settanta e Ottanta, per la semplice ingegnosità del prodotto. Nell'ambito della nostalgica ondata di revival per il passato trentennio, nel 1997-'98 in un'astuta e ben confezionata trasmissione televisiva della Rai, *Anima mia*, è stato dedicato un divertito tributo al *Cantafiabe* e agli attori che gli diedero vita.

3. Un interessante compendio su alcune delle migliori ricerche etnografiche incentrate sull'uso familiare degli elettrodomestici mediali, in particolare del televisore, del videoregistratore, dello stereo e del personal computer, è ad esempio S. Moores, *Il consumo dei media*, nel quale è presente una curata bibliografia sul tema.

4. Sono ovviamente innumerevoli le presenze editoriali di questi personaggi, in ogni Paese: le loro versioni originali sono però rintracciabili in edizioni letterariamente fedeli delle fiabe. Cfr. ad es. H.C. Andersen, *Fiabe*, e P.C. Asbjørnsen - J. Moe, *Fiabe norvegesi*.

5. Per POLLICINO vale lo stesso discorso della nota precedente: cfr. il testo di Asbjørnsen e Moe.

6. Fra *Tom Sawyer* e *Huckleberry Finn* di Mark Twain si delinea un vero e proprio *cross-over* (oltre che un blando *team-up*), un espediente che sarebbe stato fatto progressivamente proprio dal mondo del fumetto americano di supereroi a partire dagli anni Sessanta.

7. Lo sceneggiato *Cuore*, prodotto dalla Rai nel 1984 con la regia di Luigi Comencini, è uno dei più riusciti lavori televisivi nella storia della TV italiana: è soprattutto grazie a esso che molti dei «figli» conoscono il MAESTRO PERBONI, la MAESTRINA DALLA PENNA ROSSA, i vari BOTTINI, GARRONE, FRANTI, il microcosmo scolaresco deamicisiano e i personaggi dei «racconti mensili».

8. Recentemente è stata prodotta e trasmessa dalla Rai, nel corso del programma per ragazzi *Solletico*, una nuova serie animata su SANDOKAN, con i personaggi «ringiovaniti» (ma *non* svecchiati).

9. Cfr. Jonathan Swift, *I viaggi di Gulliver*.

10. Un testo esauriente sul mondo di *Star Trek* è l'ottimo F. La Polla, *Star Trek. Foto di gruppo con astronave*.

11. FLASH è un noto personaggio, nato editorialmente nel 1939 (subito dopo SUPERMAN e BATMAN), ed è considerato il più veloce supereroe. Cfr. il *Dossier Flash* a cura di Rino Monreale e Marcello Vaccari, su «Fumo di China», n. 55.

12. Fra i più autorevoli testi sulla mitologia greca segnaliamo R. Graves, *I miti greci*, e J. Campbell, *L'eroe dai mille volti*; interessante inoltre G. Frezza, *La macchina del mito tra film e fumetti*.

13. Su RE ARTÙ e i CAVALIERI DELLA TAVOLA ROTONDA consigliamo ad esempio C. Barber - D. Pykitt, *Alla ricerca di Re Artù* e A. Wolfe, *Il codice segreto dei cavalieri di Re Artù*.

14. Cfr. J.R.R. Tolkien, *Lo Hobbit* e *Il signore degli anelli*.

15. BEOWULF è uno dei maggiori eroi epici britannici.

16. Cfr. i romanzi B. Stoker, *Dracula*, e Mary Shelley, *Frankenstein*. Sul LUPO MANNARO esiste una vasta bibliografia ma si rimanda alla sua veste più incisiva, quella cinematografica (cfr. la nota seguente).

17. Sul mito di FAUST, cfr. ad esempio J.W. Goethe, *Faust e Urfaust* e il film *Faust* (1925). A proposito delle versioni filmiche dedicate ai Nostri cfr. i seguenti lungometraggi, fra i migliori dedicati a DRACULA, FRANKENSTEIN, LUPO MANNARO. Su DRACULA: *Nosferatu* (1922), *Dracula* (1931), *Dracula il vampiro* (1958), *Dracula di Bram Stoker* (1992). Su FRANKENSTEIN: *Frankenstein* (1931), *Frankenstein di Mary Shelley* (1994). Sul LUPO MANNARO: *L'uomo lupo* (1941), *Un lupo mannaro americano a Londra* (1981). Esistono anche dei *pastiches* che vedono unirsi in *team-up* i tre personaggi: ricordiamo *House of Frankenstein* (1944). Cfr. i Riferimenti mediagrafici.

18. Sul GOLEM cfr. il celebre film *Il Golem* (1920). HULK, «mostro» a fumetti della Marvel, è una versione moderna di FRANKENSTEIN ma anche di JEKYLL/HYDE. Gli X-MEN (altro fumetto Marvel) sono dei reietti perché mutanti, quindi diversi dagli umani «normali». BIZARRO è una versione distorta e «frankensteiniana» di SUPERMAN, ed è abitante del pianeta *Duplex*, uno strambo mondo cubico popolato solo da «cloni» mal riusciti di SUPERMAN e LOIS LANE; appariva spesso, negli anni Sessanta, nelle storie di NEMBO KID. CONCRETE è un ragazzo il cui cervello è stato trapiantato in un corpo alieno fatto di un materiale simile al cemento, che gli impedisce di vivere normalmente ma che gli dà notevole forza fisica. Di HULK e degli X-MEN si parlerà nel Capitolo 0 della Parte seconda; su CONCRETE, affascinante e poetico personaggio attualmente considerato «minore» nonostante le forti connotazioni di ecologismo che l'autore gli ha impresso, si rimanda a Paolo Guiducci, *Io, Concrete. Intervista a Paul Chadwick* e *Una roccia di nome Concrete*, «Fumo di China», n. 55.

Ancora a proposito di *freaks* e reietti, un breve ma interessante saggio sull'argomento «mostri» è *Il nostro mostro quotidiano*, in U. Eco, *Apocalittici e integrati*, cit. Un organico saggio sulle mostruosità cinematografiche è inoltre, ad esempio, D.J. Skal, *The Monster Show*.

19. Su GODZILLA cfr. almeno A. Corradi - M. Ercole, *Godzilla nell'impero dei videogame*, «Manga Giornale», n. 3, e M. Romagnoli, *Vita del godzillosauro*, «Man•Ga!», n. 0. Ottimo è il recente saggio A. Corradi - M. Ercole, *Godzilla il re dei mostri*, davvero esaustivo della «carriera» del megasauro e interessante anche sotto il profilo critico. Ovviamente cfr. il film *Godzilla* (1954), uscito in Italia nel 1957.

20. Cfr. il film *Il dottor Stranamore, ovvero come imparai a non preoccuparmi e ad amare la bomba*, di Stanley Kubrick. Una lucida, divertita ma allarmante satira sulla follia atomica.

21. Cfr. R.E. Raspe, *Le avventure del barone di Münchhausen*. Ricordiamo inoltre i film *Il barone di Münchhausen* (1943) e *Le avventure del barone di Münchhausen* (1989).

22. L'ALICE di Carroll ha al suo attivo un solo film davvero degno di rilievo, quello della Disney: *Alice nel paese delle meraviglie* (1951). Quanto a PETER PAN, oltre a *Le avventure di Peter Pan* (1953), sempre della Disney, segnaliamo anche il recente *Hook* (1991), dal vero.

23. Cfr. il lungometraggio animato *Aladdin* (1992) della Disney, al quale hanno fatto seguito almeno due spin-off: lo *special* per home-video *Il ritorno di Jafar* e una corposa serie televisiva per il Disney Channel, mandata in onda in Italia dalla Rai negli anni Novanta.

24. Sull'importanza mediale e immaginifica degli eroi dei videogiochi cfr. F. Carlà, *Space Invaders*. Cfr. inoltre, su *Tomb Raider*, i fumetti della serie *Tomb Raider/Witchblade*, editi da Marvel Italia nel 1999.

25. TARZAN, come si è detto, è storicamente il personaggio più visitato dai media, in assoluto. Oltre al già citato *Tarzan delle scimmie* di E.R. Burroughs (1912), esistono altri ventisei romanzi e delle novelle, circa cinquanta film cinematografici, muti e poi sonori, dal 1918 in poi, migliaia di fumetti, dal 1929, e molti serial radiofonici e televisivi. In Italia sono arrivati molti dei lungometraggi dedicati a TARZAN (cfr. i Riferimenti mediagrafici, in cui ne segnaliamo alcuni), i bei fumetti di Hal Foster, Burne Hogarth, Russ Manning *et al*, oltre alla serie televisiva degli anni Settanta. Sul più celebre disegnatore di TARZAN cfr. l'articolo di A. Camerlengo *Burne Hogarth*, «Fumetti d'Italia», n. 26. Infine un ottimo compendio critico su TARZAN si trova in G. Frezza, *La macchina del mito tra film e fumetti*.

26. Cfr. R. Kipling, *I libri della giungla*, i due omonimi film *Il libro della giungla* (del 1942 e del 1967) e il più recente *Mowgli – Il libro della giungla* (1994). Si ricorda inoltre la recente serie animata Disney, che riprende i protagonisti animali di Kipling (BAGHEERA, BALOO, SHERE-KHAN, il serpente KAA e l'orango RE LUIGI) con un *character design* decisamente «cucciolesco».

27. Su questo punto cfr. in U. Eco, *Apocalittici e integrati*, cit., il paragrafo *Il gattopardo della Malesia*, pp. 103 sgg. A proposito di SANDOKAN e amici, vogliamo segnalare da un lato i due cicli di romanzi dedicati all'eroe malese (cfr. i Riferimenti mediagrafici nella sezione *Opere letterarie*) e, dall'altro, almeno i due film tratti dal romanzo salgariano *I misteri della giungla nera* (del 1953 e del 1965), con protagonista TREMAL-NAIK, e altri dedicati alla TIGRE DI MOMPRACEM: *Sandokan, la tigre di Mompracem* del 1963; *Sandokan alla riscossa* e *Sandokan contro il leopardo di Sarawak*, entrambi del 1964; inoltre, le sintesi cinematografiche dello sceneggiato televisivo del 1976: *Sandokan (parte prima)* e *Sandokan (parte seconda)*. Per dati completi su questi e altri film in tema, cfr. ancora i Riferimenti mediagrafici. Cfr. inoltre i fumetti di Guido Moroni Celsi.

28. Sul CORSARO NERO esiste moltissimo materiale, sia letterario, sia fumettistico, sia cinematografico. I romanzi del ciclo dei corsari: *Il Corsaro Nero*, *La Regina dei Caraibi*, *Jolanda, la figlia del Corsaro Nero*, *Il figlio del Corsaro Rosso* e *Gli ultimi Filibustieri*. Sui fumetti, ricordiamo le celebri riduzioni degli anni Trenta e Quaranta, soprattutto le versioni di Rino Albertarelli; a proposito dei film, oltre a un vasto numero di produzioni risalenti al cinema muto vanno segnalati almeno gli omonimi film *Il Corsaro Nero*, del 1936, 1944, 1971 e 1976.

29. ZORRO, inizialmente protagonista di un romanzo a puntate pubblicato nel 1919, come altri eroi americani trovò il maggior riscontro nel cinema: basti qui segnalare *Il segno di Zorro* (1920, con Douglas Fairbanks), *Il segno di Zorro* (1940, stavolta con Tyrone Power), e il recente *La maschera di Zorro* (1998): cfr. i Riferimenti mediagrafici. Vanno ricordati brevemente anche i molti serial cinematografici, come *Zorro Rides Again* (1937, dodici episodi) e *Zorro's Fighting Legion* (1939, dodici episodi), entrambi diretti da William Witney e John English; *Zorro's Black Whip* (1944, dodici episodi), serie diretta da Spencer Gordon Bennett e Wallace A. Grissell, *Son of Zorro* (1947, tredici episodi), di Spencer Gordon Bennett e Fred C. Brannon, e *Ghost of Zorro* (1949, dodici episodi), ancora di Fred C. Brannon. Nel 1957-'59 la Disney a sua volta realizzò una serie televisiva sul giustiziere e ne acquisì tutti

i diritti, che tuttora detiene. Il cavaliere mascherato dagli anni Sessanta agli Ottanta ha avuto il peggior periodo di popolarità: svariate le sue avventure in vario modo «apocrife».

30. Cfr. D. Defoe, *Robinson Crusoe*, cit. Cfr. anche l'insolito e ben fatto film *Robison Crusoe* (1988).

31. Cfr. naturalmente A. Dumas, *I tre moschettieri*, e i suoi seguiti, fra cui *Vent'anni dopo* e *Il visconte di Bragelonne*. Tra i film: gli omonimi *I tre moschettieri*, nelle versioni del 1948, 1961, 1974, 1993; da ricordare anche i due seguiti del film del 1974: *Milady e i quattro moschettieri* (1975) e *Il ritorno dei tre moschettieri* (1989). Molti anche i lungometraggi più spiccatamente incentrati sulla figura di D'ARTAGNAN: ad esempio *La maschera di ferro* (1939) e *La lama di D'Artagnan* (1949).

32. Di TEX WILLER si parlerà meglio nel paragrafo sui fumetti; basti qui dire che TEX e i suoi *pards** costituiscono uno dei gruppi di eroi più longevi della storia del fumetto italiano.

33. Nella narrativa seriale è «orizzontale» una trama che continua da una puntata all'altra, è «verticale» una trama che si conclude in un singolo episodio. Nei prodotti «di consumo», come le *soap-operas*, vi è un netto predominio del primo tipo di meccanismo. Cfr. anche *supra*, Capitolo 0, Nota 15.

34. Su DUPIN cfr. E.A. Poe, *Tutti i racconti del mistero, dell'incubo e del terrore*, che contiene anche i racconti col celebre investigatore.

35. Su HOLMES, naturalmente, cfr. A.C. Doyle, *Le avventure di Sherlock Holmes*, cit., che contiene anche tutta la bibliografia (narrativa e critica) sul *detective*. Mereghetti (cfr. il suo *Dizionario dei film 1998*, p. 1735) ci informa che solo nel periodo del cinema muto HOLMES fu protagonista di oltre sessanta film, dal 1902 al 1927, e moltissime sono le versioni successive. Noi ricordiamo le principali: *Sherlock Holmes e il cane dei Baskervilles* (1939), *Sherlock Holmes e la casa del terrore* (1945), *Sherlock Holmes e la donna in verde* (1945), *Sherlock Holmes e l'artiglio scarlatto* (1944).

36. Su ROCAMBOLE cfr. almeno i film *Rocambole* (1948) e *Rocambole* (1962); per notizie generali su FANTÔMAS cfr. P. Mereghetti, *Dizionario dei film 1998*, cit., pp. 683-85; cfr. anche i film principali, *Fantômas* (1932) e *Fantômas minaccia il mondo* (1965).

37. Di 007, ciò che più interessa sono naturalmente i film: cfr. i Riferimenti mediagrafici.

38. Oltre alla saga letteraria, cfr. il *cartoon Il signore degli anelli* (1978).

39. Su CONAN, e sul resto della vasta produzione fantasy di Howard, cfr. R.E. Howard, *Tutti i cicli fantastici*. Cfr. i due film *Conan il barbaro* (1981) e *Conan il distruttore* (1984). La visualizzazione filmica di CONAN deve molto alle tavole del grande disegnatore Frank Frazetta (cfr. Gary Groth, *Interview to Frank Frazetta*, «Fumetti d'Italia», n. 24). CONAN, negli anni Settanta, è stato trasposto a fumetti dalla Marvel.

40. Per il CAPITANO NEMO cfr. J. Verne, *Ventimila leghe sotto i mari*; su HARI SELDON cfr. il *Ciclo della Fondazione* di Asimov: *Preludio alla Fondazione*, *Fondazione Anno Zero*, *Trilogia Galattica*, *L'orlo della Fondazione*, *Fondazione e Terra*; su DANEEL R. OLIVAW cfr. I. Asimov, *Abissi d'acciaio*, *Il sole nudo*, *I robot dell'alba*. Su JOHNNY RICO cfr. R.A. Heinlein, *Fanteria dello spazio*; cfr. infine F. Herbert, *Dune*.

41. Questi concetti sono espressi, ma con conclusioni che in parte divergono dalle nostre, in E. Detti, *La lettura e i suoi "nemici"*.

42. Il termine *aidorusu* è una «traslitterazione» dal giapponese del

termine francese *idols*, pronunciato all'inglese. Nello *star-system* giapponese le *idols* sono delle giovanissime e spesso procaci adolescenti (12-18 anni) che cantano e ballano, spesso succintamente abbigliate e, nel giro di poche stagioni, la loro parabola di popolarità può definirsi del tutto conclusa. Già dagli anni Ottanta, alle *aidorusu* «reali», in carne e ossa, si sono aggiunte delle altre beniamine «animate», come la celebre LYNN MINMAY del serial fantascientifico *Macross*. Recentemente un altro capitolo si è aperto in questo grande business: le *idols virtuali*. Per «virtuale» si intende una *idol* direttamente studiata, progettata e generata al computer. Né più né meno di un disegno animato in computergrafica, ma con dei pregi non da poco: in televisione come in Internet, può interagire in tempo reale con i suoi spettatori e/o interlocutori; rilascia interviste alla TV e ai giornali, scrive canzoni e poesie, canta, esprime pareri, ha dei ricordi d'infanzia, le piace un gusto di gelato piuttosto che un altro. Il prototipo è stato, nel 1995, DATE KYOKO, anche detta KYOKO DK96 (dove D e K stanno anche per «Digital Kid» e 96 è la data di immissione sul mercato). Con le *idols* virtuali il confine fra reale e fittizio diventa ancora più sfumato, specialmente in Giappone, in cui la fascia dei cosiddetti *otaku*, utenti multimediali per antonomasia, appare sempre più coinvolta nei pervasivi meccanismi della «dipendenza dai media».

43. La saggistica su questi argomenti, cioè sul cambio di paradigma che sta investendo le civiltà tecnologicamente progredite a proposito dei nuovi media, è più fornita di quanto ci si possa aspettare. Uno dei testi più lucidi e al contempo suggestivi è P. Lévy, *L'intelligenza collettiva*, che contiene anche degli interessanti riferimenti bibliografici. Cfr. inoltre il nostro articolo *Fumetto, apripista della multimedialità*, «Liber», n. 43.

44. Cfr. almeno i primi tre film dedicati all'alieno cinematografico per antonomasia: *Alien*, *Aliens - Scontro finale* e *Alien*³.

45. Su INDIANA JONES cfr. i film *I predatori dell'Arca perduta*, *Indiana Jones e il tempio maledetto* e *Indiana Jones e l'ultima Crociata*. A proposito di CINO E FRANCO, JIM DELLA GIUNGLA e PHANTOM, rinviamo al paragrafo I.6.

46. Sul ciclo di *Star Wars* cfr. i film *Guerre stellari*, *L'impero colpisce ancora*, *Il ritorno dello Jedi* e *L'avventura degli Ewoks*, oltre agli imminenti film della seconda trilogia.

47. Su *Star Trek* cfr. gli episodi delle varie serie (*Classica*, *Next Generation*, *Deep Space Nine*, *Voyager*) e i lungometraggi pubblicati in videocassetta da Paramount Italia; cfr. inoltre il *Catalogo Star Trek 1998*, che fornisce un ragguaglio propedeutico ma abbastanza completo sul cosmo trekkiano. Nei Riferimenti mediagrafici i film cinematografici sono di facile individuazione alla voce *Star Trek*.

48. CAPITAN HARLOCK è il celebre pirata dello spazio creato, così come il treno spaziale GALAXY EXPRESS 999 e la CORAZZATA SPAZIALE YAMATO, dal pennello di Matsumoto Leiji e poi trasposti in animazione. *Robotech* è invece una lunga saga fantascientifica ambientata nel prossimo futuro della Terra, nata direttamente in *anime*. Tutte queste serie verranno trattate nelle Parti seconda e terza.

49. Sui film della PANTERA ROSA cfr. i Riferimenti mediagrafici. Quanto ai *cartoons*, nati dal genio di Friz Freleng e animati da Ken Harris, cfr. M. Giusti, *Dizionario dei cartoni animali*, cit., pp. 318-20.

50. Sui film di FANTOZZI cfr. i Riferimenti mediagrafici.

51. Su TOM MIX abbiamo poche notizie: egli era ad ogni modo un

celebre cowboy che, dopo una vita avventurosa, divenne il più amato attore di film western dell'epoca del muto interpretando se stesso, e morì tragicamente in un incidente automobilistico nel 1940. Si consulti almeno il film *Tom Mix alla riscossa*, del 1932.

52. Su Bruce Lee cfr. almeno i film *Dalla cina con furore* e *L'urlo di Chen terrorizza anche l'Occidente*. Cfr. inoltre il dossier di Federico De' Zigno, *Bruce Lee l'immortale*, «Amarcord», n. 13.

Infine, almeno in nota, vogliamo spendere qualche riga per ricordare gli eroi del cinema eroico-mitologico italiano: i vari SANSONE, AJAX, SAETTA e soprattutto MACISTE: cfr. ad esempio A. Costa, *Saper vedere il cinema*, p. 73, dove si rimanda al volume A. Farassino - T. Sanguineti (a c. di), *Gli uomini forti*, Milano, Mazzotta, 1983.

53. Va detto però che Marco Giusti non dev'essere un grande amante (o conoscitore) dei *cartoons* giapponesi, poiché nel suo *Dizionario dei cartoni animali* dedica alle bestiole dell'animazione nipponica pochissimo spazio, citandone fra le altre cose solo una piccola parte rispetto all'onniscienza che dimostra a proposito dei *cartoons* americani. Ma in fondo, meglio che niente...

54. Sui *cartoons* Warner Bros. cfr. S. Schneider, *That's All Folks*; per la completa filmografia Warner cfr. J. Beck - W. Friedwald, *Looney Tunes and Merrie Melodies*. Su Max e Dave Fleischer cfr. L. Cabarga, *The Fleischer Story*. Su Tex Avery cfr. J. Adamson, *Tex Avery, King of Cartoons*, e F. Porcarelli, *Tex Avery*. Inoltre, su Disney cfr. M. Eliot, *Il principe nero di Hollywood. Walt Disney;* F. Thomas - O. Johnston, *Disney Animation* e *Too Funny for Words*; J. Grant, *Encyclopedia of Walt Disney's Animated Characters*; infine, importante sulla filmografia disneyana E. Bruno - E. Ghezzi, *Walt Disney*.

55. Le storie del fumetto si limitano in genere a restituire una sequenza diacronica dei personaggi, delle riviste, degli autori, con scarsa attenzione critica ai contesti nazionali (dunque sociali, storici e culturali) nei quali le opere appaiono e con i quali le scuole artistiche si trovano a interagire. Rari invece sono gli sguardi contestualizzanti (e quindi effettivamente *storici*): fra essi, consigliamo di leggere il catalogo *Gulp! 100 anni a fumetti*, a cura di Ferruccio Giromini.

56. Va da sé che l'etichetta «porno» affibbiata a *Isabella* e ad altri fumetti consimili sarebbe oggi da riconsiderare in un'ottica «revisionista», visto il costante spostamento del comune senso del pudore.

57. Alcuni saggi cruciali sugli impianti ideologici dei fumetti più importanti: E. Detti, *Il fumetto fra cultura e scuola*, cit.; E. Detti - D. Parolai, *Storia e storie di Tex*; *Enciclopedia del fumetto*, a c. di O. Del Buono; *Il fumetto*, a c. di R. Gubern; A. Faeti, *La freccia di Ulceda*; G. Frezza, *La macchina del mito tra film e fumetti*, cit.; D.M. White - Robert H. Abel, *Il fumetto e l'ideologia americana*.

II. Un po' di (proto)televisione

In questo capitolo tracceremo le fasi principali del periodo d'esordio della TV in Italia.[1] Con due scopi. Il primo è quello di individuare i maggiori personaggi che fecero breccia fra i piccoli degli anni Cinquanta e Sessanta; il secondo è quello di far notare come già dai primi anni di trasmissioni il pubblico di bambini e ragazzi elaborasse attivamente temi e linguaggi dei vari tipi di *fiction*, che si trattasse di *Furia cavallo del West* o del CALIMERO di *Carosello*.

Nell'ambito degli studi sui rapporti fra la TV e il pubblico dei bambini s'è sempre fatta somma confusione, e per i più svariati motivi. La ragione in assoluto più frequente, almeno per quel che risulta dalle nostre letture sull'argomento, è dovuta al fatto che chi disquisisce di TV e bambini, in termini di psicologia sociale e/o di effetti dei media, spesso o non conosce la TV o non conosce i bambini e, come appare ovvio, se manca l'approfondita conoscenza di uno dei due termini della questione va a farsi benedire una sufficiente attendibilità scientifica. Ebbene in questa discussione, che va (giustamente) avanti dagli albori della TV, ciò che risulta a dir poco sconcertante è la superficialità con la quale molti studiosi hanno analizzato il medium televisivo: la domanda, generalizzante e demagogica, che viene posta qua e là in diversi saggi, è «la TV fa male ai bambini?». Non ci si preoccupa quindi di analizzare a fondo la *materia* di cui è fatta la televisione: i *programmi*, i *formati*, i *generi*, i *protagonisti*. Sul tema degli studi sulla TV torneremo nei prossimi paragrafi: ora ci concentriamo sul nostro specifico campo, gli *eroi*.

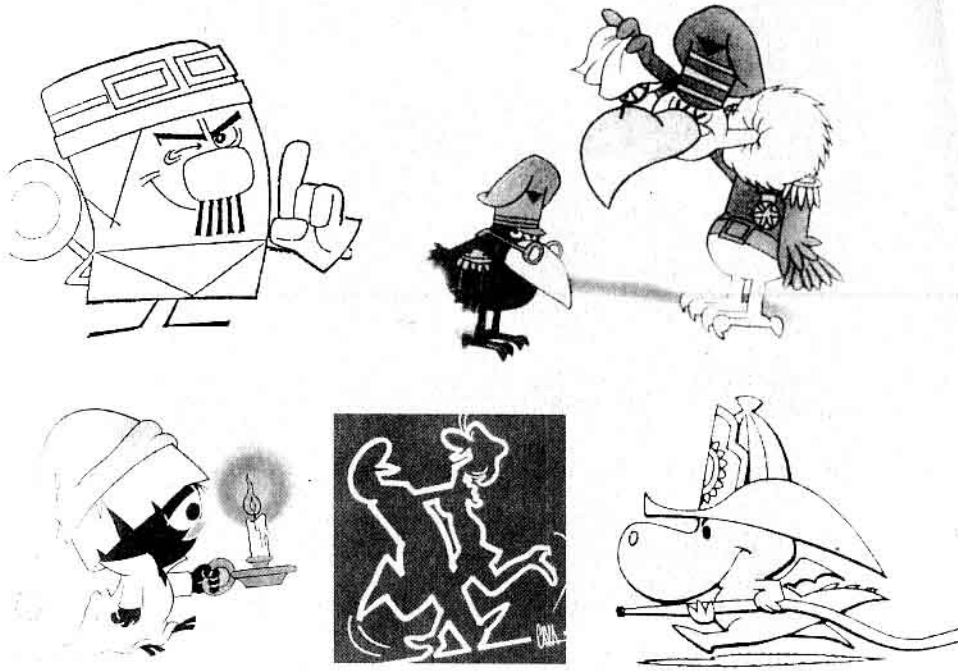
II. 1. Da LASSIE a CALIMERO

L'Eiar, l'ente italiano statale che avrebbe di lì a poco assunto il nome definitivo di Rai, cominciò a diffondere le prime trasmissioni fra il settembre 1953 e il gennaio del 1954, dunque con un certo ritardo rispetto ai primi network americani e inglesi. Una buona saggi-

stica ha dedicato delle informate pagine ai percorsi strategici seguiti dalla TV italiana nei suoi primi anni,[2] evidenziando come, da un inizio molto attento alla qualità dei programmi, ai valori e alla morale, nonché – soprattutto – al tenore didattico di tutte le trasmissioni proposte, la nostra TV si sia gradualmente allontanata dai suoi intenti originari, sia per un'evoluzione dei linguaggi televisivi e per i cambiamenti avvenuti nella comunicazione pubblicitaria, sia per vicende interne alle varie Direzioni Rai avvicendatesi nel corso degli anni, sia, infine, in seguito alla storica data del 1976, anno della fondamentale riforma della Rai e dell'intero sistema televisivo italiano, che favoriva la diffusione dei network privati.

Fino al termine degli anni Sessanta il tipo di programmazione della Rai – che solo dal già citato 1976 non lavorò più in una situazione di monopolio dell'etere – fu giocata sui tre parametri *informare, insegnare, divertire*: ciò significa che ogni programma era realizzato (o acquistato, se si trattava di un prodotto straniero) sulla base della sua validità morale e dei suoi contenuti etici, prima ancora che per la sua qualità o il suo contenuto specifico: dai telefilm ai documentari naturalistici, dai disegni animati ai varietà, tutte le trasmissioni dovevano soddisfare dei precisi requisiti formativi e «pedagogici».

La funzione della Rai in quanto TV di Stato, insomma, era seria e per molti aspetti encomiabile: offrire uno strumento valido, presente, «amico» ma non invadente, al popolo italiano, da poco uscito dagli orrori della guerra e bisognoso di una guida, anche morale; la TV, nuovo e in un certo senso sconvolgente medium di massa, riuscì in pochi anni a creare un'unità «virtuale» negli italiani grazie alle sue intrinseche proprietà in quanto mezzo e grazie anche ai garbati e intelligenti contenuti che seppe proporre, costantemente giocati – a dispetto delle tecniche e degli strumenti, spesso rudimentali – sulla misura, sul buon gusto e sulla moderazione. Appare dunque più facilmente comprensibile la presenza, già dal 1958, di celebri serial in vario modo «moraleggianti» quali *Lassie*, seguito a ruota nel 1960 da *Lancillotto* e nel 1962 da *Rin-tin-tin*, giù giù fino al 1970 (*Zorro*), passando per altre «storiche» serie avventurose, la maggior parte delle quali – ovviamente – di provenienza americana. Né del resto deve meravigliare il basso numero di eroi e di serial apparsi in TV fino al 1976: basti rilevare che fino al 1960 la produzione televisiva italiana, poco incentrata sui personaggi di *fiction* per ragazzi, si aggirava intorno al 90% delle trasmissioni. Il fenomeno più rilevante a tal proposito è comunque la costante opera di «americanizzazione» della nostra televisione, processo evidente anche nell'evoluzione dei modelli e nei personaggi televisivi: LASSIE, IL RANGER SOLITARIO, SUPERMAN e i suoi epigoni, FURIA CAVALLO DEL WEST e, in seguito, l'esercito di *situation comedies* giunte dagli Usa – da *Vita da strega* a *Happy Days*, da *Mork & Mindy* a *La famiglia Bradford* – non hanno fatto altro che «livellare» il corpo del consumo televisivo italiano, plasmando le nostre idee, le nostre aspettative e i nostri stessi schemi narrativi sulle loro basi ripetitive e sulle loro ideologie, talvolta dotate di una certa validità e profondità rispetto al nostro metro di giudizio, talaltra estremamente su-



IN ALTO DA SINISTRA
IL VIGILE, storico personaggio di *Carosello;* © Roberto Gavioli.
JO CONDOR; © Romano Bertola.

SOPRA DA SINISTRA
CALIMERO; © Pagot.
LA LINEA; © Osvaldo Cavandoli.
DRAGHETTO; © Pagot.

A FIANCO
Quattro dei protagonisti della Serie Classica di *Star Trek*: in senso orario da sinistra in alto, UHURA (Nichelle Nichols), DOTTOR BONE MCCOY (DeForest Kelley), il CAPITANO JAMES T. KIRK (William Shatner) e il vulcaniano SPOCK (Leonard Nimoy); © Paramount Pictures.

perficiali e incentrate su edonismi e sentimentalismi piuttosto, come si dice oggi, «buonisti».

Quanto appena asserito non dev'essere valutato con leggerezza: è anche a causa della nostra «assuefazione» tutta italiana ai *patterns* della *fiction* seriale *made in Usa* che gli *anime* furono fin da subito accolti fin troppo bruscamente in Italia. Pensiamoci: dall'aproblematica ed edulcorata allegria dei *cartoons* statunitensi in poco tempo si passò a prodotti provenienti da una tradizione cinematografica (e culturale *tout court*) lontana e vista da molti con una certa ostilità, magari inconsapevolmente. Ma questo è un discorso da riprendere più in là: piuttosto, vogliamo adesso velocemente segnalare i «macrovalori» della TV italiana dagli anni Cinquanta alla metà degli anni Settanta.

Innanzitutto la morale cristiana, presente in molti programmi realizzati in Italia e indirizzati non solo agli adulti ma anche ai più piccoli; inoltre, per quanto riguarda i telefilm d'azione per ragazzi, come i soliti serial aventi per protagonisti cani, cavalli *et similia*, i valori dominanti appaiono il rispetto per la natura e per le leggi, l'importanza dell'ubbidienza ai genitori e in generale agli adulti, la pericolosità per i più piccoli nell'affrontare da soli delle imprese ardite, l'amore per i genitori e per la famiglia, la pressoché totale assenza di episodi e temi legati al sesso. Ciò è evidente in serial dedicati a eroi come i già citati FURIA o LASSIE, che insieme a RIN-TIN-TIN possono essere considerati i «primi ac prototypi» dei tele-animali con velleità (perfettamente raggiunte) da *supereroi*. L'amore per la famiglia e valori similari, tutti perfettamente condivisibili, sono delle vere e proprie costanti dei telefilm per ragazzi americani, in qualche modo connaturati alle strategie sceneggiative statunitensi: in proporzione alla diversa storia della TV americana (fin dagli esordi dominata da intenti commerciali) rispetto a quella italiana, gli intenti pedagogici ed edulcoranti d'Oltreoceano appaiono anche più insistiti di quelli nostrani, per lo meno per quanto riguarda serial d'avventura come *Lassie* o le successive sit-com familiari in cui i conflitti estremi sono quasi sempre evitati e le peggiori crisi si risolvono grazie all'affetto fra i protagonisti.

Per quanto riguarda nello specifico la *fiction* realizzata in Italia, da un lato vanno menzionati personaggi a metà fra il fantastico e il reale, come il celeberrimo MAGO ZURLÌ (*alias* Cino Tortorella), animatore e nume tutelare dello *Zecchino d'Oro*, o il più tardivo SBIRULINO (Sandra Mondaini), allegri compagni-guida della televisione fra gli anni Sessanta e gli Ottanta; dall'altro, figure più propriamente «fantastiche» anche se collocate in contesti familiari e rassicuranti: CALIMERO, JO CONDOR, CARMENCITA, LA LINEA e molti altri *characters* nati con quello che è forse il più emblematico simbolo della TV italiana in bianco e nero: *Carosello*. Il fatto che, pur con i suoi memorabili attori e personaggi, macchiette e sketch di indiscusso livello teatrale, *Carosello* sia in sostanza una serie di messaggi pubblicitari, potrebbe dirla lunga sulla natura intima della televisione, ma questo è un altro discorso. *Carosello* è stato per anni una sorta di «bandiera» della TV di casa nostra, un segno distintivo del modo i-

taliano di fare televisione e di produrre pubblicità. Ma è stata anche la più attiva fucina di *characters* e «tormentoni» televisivi che oggi gli *over 40* ricordino. Forse però anche *Carosello* ha avuto dei limiti: ancora una volta, meno personaggi memorabili e più situazioni umoristiche. Naturalmente, sopravvissero i pesi massimi (CALIMERO su tutti), che hanno poi saputo godere di vita propria; ma soprattutto va ricordato che in fondo si trattava di antenati degli spot pubblicitari, e quindi caratterizzati da una congenita aleatorietà...

Ad ogni modo, col passare degli anni i temi e i generi della TV per i ragazzi, in particolare il formato *cartoon*, hanno subìto una qualche evoluzione, differenziandosi in generi: dagli anni Sessanta in poi in TV cominciarono ad apparire non solo i *cartoons* «classici» ma anche nuovi eroi che, per quanto effimeri per popolarità (alcuni meno di altri), scadenti per qualità tecnica e ripetitivi nelle trame degli episodi, caratterizzarono il decennio degli anni Settanta contribuendo ad abituare i ragazzini al sottile piacere della reiterazione seriale.[3] Dunque, i cresciutelli «zii» e gli appena nati «figli» erano già immersi, a metà degli anni Settanta, nel rutilante mondo del *cartoon* mandato in onda in TV, e avevano già assimilato una lezione che più o meno suonava così: «non occorre andare al cinema per vedere i cartoni animati». E stavano per arrivare gli *anime*.

II.2. Come si pavoneggiavano

Nel paragrafo I.1.1 s'era parlato, citando McLuhan, dei fenomeni di *retribalizzazione* provocati dalla diffusione fra i giovani della radio e, per quanto riguarda i bambini italiani degli anni Settanta, del *mangiadischi*. Un discorso analogo si può fare per la TV, ma con una particolare avvertenza: essa, com'è noto, ebbe fin da subito fra i bambini degli effetti enormemente amplificati rispetto al mangiadischi e al *software* che esso supportava (le fiabe auditive, le canzoni dello *Zecchino d'Oro* e le sigle dei programmi TV per ragazzi).

Una delle novità principali, che a partire dagli anni Cinquanta avrebbero sempre più determinato le modalità di audiovisione e fidelizzazione nell'ascolto da parte dei ragazzi, fu la grande «scoperta», sperimentata da ogni piccolo spettatore, che il programma visto al pomeriggio o alla sera non era fruito singolarmente e individualmente come un libro o le canzoni sentite con il mangiadischi, ma era caratterizzato da una *contemporaneità di visione* da parte di molti, moltissimi coetanei sparsi per tutto il territorio nazionale. Non solo: attraverso i canali tradizionali di socializzazione giovanile, ovvero la scuola, i parchi, i campi sportivi o più generalmente i pomeriggi passati per strada o studiando insieme, il programma e i suoi momenti salienti venivano rivissuti in compagnia con il commento, il ricordo entusiasta delle scene più eccitanti e delle frasi più incisive. Le pratiche di sensibilizzazione tribale nei confronti degli eroi «narrati» dal nuovo bardo catodico però non si limitavano al ricordo verbale, per quanto esso già di suo fosse coinvolgente: esse si ampliarono quasi istantaneamente alla vera e propria pratica ludi-

ca, specialmente con riguardo ai ragazzi più piccoli: i nuovi eroi, da LASSIE a GIANBURRASCA, da FURIA a CALIMERO, venivano impersonati nei giochi di gruppo («facciamo che io ero Zorro e tu invece eri...»); i percorsi creativi di intrattenimento reciproco trovarono dei nuovi «formati», delle moderne ambientazioni concordanti con gli scenari e i *characters* proposti in TV.

Oltre alle pratiche di gioco e al commento dei programmi durante la ricreazione o fra una mezz'ora di studio pomeridiano e l'altra, quest'innovazione mediale che fu la televisione determinò un diverso *approccio al disegno* da parte dei bambini in età prescolare e scolare. Nel saggio *I figli della* TV Milena Manini evidenzia con grande puntualità questo fenomeno di complementarietà fra la fruizione televisiva e le pratiche artistiche dei bambini:

> figure di robot, macchine volanti, omini quadrati e dotati di corna sono apparsi nelle produzioni grafiche infantili in corrispondenza e successivamente all'emissione televisiva ed alla produzione di fumetti e cartoni animati di tipo spaziale. [...] Una ipotesi interessante, relativa agli aspetti formali, consiste nel supporre che la fruizione televisiva modifichi l'evoluzione delle forme grafiche e l'uso dello spazio da parte del bambino e ne anticipi la diversificazione e l'articolazione in rapporto allo sviluppo delle competenze motorie fini, delle capacità inventive e fantastiche ed inoltre in rapporto ai materiali ed agli strumenti di cui dispone. [Cfr. P. Bertolini - M. Manini, op. cit., pp. 90-91]

Quindi, da un lato certi programmi televisivi possono alimentare le fantasie grafiche dei bambini, i quali sono la categoria di spettatori in assoluto più «assorbenti» nei confronti delle immagini catodiche; dall'altro la TV potrebbe addirittura contribuire a migliorare certe capacità coordinatorie della motricità. Ma non è tutto: la TV, quotidiano compagno visivo, dinamico e auditivo, ingenera nel bambino che disegna i suoi eroi delle modalità di «accompagnamento» dell'attività manuale, ovvero versi vocali, smorfie, interruzioni nel disegno volte a gesticolare per descrivere (o autodescriversi) scene e movimenti dei personaggi che va raffigurando sulla carta, oppure esclamazioni tipiche del *character* che sta disegnando («altolà, marrano!» se si tratta dei MOSCHETTIERI, «più veloce della luce!» nel caso di SUPERMAN, e così via).

Fin qui la TV vissuta dai bambini, o almeno dei rapidi accenni orientativi su quest'argomento che, seppure indagato dagli psicologi dell'infanzia, attende di sicuro ancora notevoli sviluppi argomentativi e analitici. C'è però almeno un altro spunto su cui spendere qualche parola: gli intensi effetti di «*feedback* mediatico» che la pervasività del mezzo televisivo produsse più in generale nell'opinione pubblica italiana dagli anni Sessanta in poi. Il dibattito che molto presto si aprì a proposito della TV si incentrò progressivamente sui diversi aspetti del medium: la novità della presa diretta, ovvero l'intima essenza del concetto di «tele-visione» (visione da lontano); le teorie innovative e provocatorie del già nominato Marshall Mc Luhan, che arrivava a considerare *tutti* i media, con molta lungimiranza, come singole estensioni tecnologiche del corpo umano; le potenzialità di distorsione della realtà da parte del giornalismo audiovisivo e da parte dei gruppi di potere, gli effetti propagandistici dei messaggi pubblicitari, le possibilità di appiattimento intellettuale delle masse e di distrazione dalla cultura testuale, il graduale assottigliamento delle facoltà di giudizio critico, il passaggio da forme attive di divertimento a modalità passive di spesa del tempo libero, i pericoli – insiti in una visione quotidiana e continuativa – di eterodirezione dei gusti e delle opinioni.

Come s'è detto, una vasta bibliografia scientifica analizza con buona completezza tutti questi fattori connessi alla presenza della TV nella civiltà contemporanea; per concludere questa breve digressione, vorremmo però porre l'accento su un elemento a nostro parere strettamente legato al discorso sugli *anime*: l'attenta considerazione che non solo i pedagogisti e i genitori hanno sempre dato alla qualità dei programmi per i ragazzi, ma anche l'attenzione rivolta verso la TV dei minori dai mass media e dall'opinione pubblica. Questo sguardo attento e, il più delle volte, particolarmente critico verso i linguaggi e i contenuti proposti dalla novità elettronica, da una comprensibile dubbiosità sugli effetti portati da un oggetto tanto «diverso» dai media fino ad allora di uso comune si è trasformato nel corso dei decenni in una vera e propria ostilità da parte di certo mondo della cultura, solo parzialmente giustificata dall'inarrestabile peggioramento di molta parte dei programmi. Molte di queste paure di ieri, col senno di poi, oggi non risultano affatto prive di fondamento: basti affidarsi alle indagini incentrate sul consumo televisivo degli ultimi quindici anni, o guardare semplicemente la TV, per accorgersi della terrificante caduta nel cattivo gusto, nella volgarità di molti varietà e nella vanagloria di molti conduttori televisivi.

Ad ogni modo, la TV fu fin dai suoi esordi una formidabile accentratrice dei gusti giovanili: l'estrema, genuina ricettività dei giovani nei confronti delle mode e soprattutto dei personaggi promossi dalla TV fece sì che si creassero dei veri e propri «casi» mediali, con tutte le dovute conseguenze – nel bene e nel male. Ci sembra opportuno segnalare almeno quanto scritto a suo tempo, nel 1964, da Umberto Eco in *Apocalittici e integrati* a proposito di Rita Pavone, che in quegli anni era diventata in tempi brevissimi un mito televisivo fra i giovani e anche, in modi diversi, fra gli adulti. Eco partì da un'inchiesta di Roberto Leydi (cfr. «L'Europeo» del 12 gennaio 1964) per far notare come i *teen-idols*, come li chiameremmo oggi, fossero i principali punti di riferimento dei ragazzi già allora. La popolarità di Adriano Celentano, di Rita Pavone, di Gianni Morandi o di altri giovani cantanti del periodo, se da un lato era dovuta al loro modo di presentarsi al pubblico, dall'altro derivava dai contenuti delle canzoni, così vicini alle problematiche giovanili, e dallo stesso modo di proporsi (il *look*) alla vasta platea televisiva di *teenagers*. Il problema era chiaro allora come oggi: «nella società in cui vivono, questi adolescenti non trovano alcuna altra fonte di modelli; o almeno, nessuna fonte di modelli altrettanto energica e imperativa» (Cfr. U. Eco, op. cit., p. 264; per una vasta trattazione degli idoli giovanili, cfr. anche F. Saulini - F. Denti, *Teen Idols*).

Rita Pavone è emblematica perché unisce in sé i due aspetti fondamentali del divismo mediale indirizzato ai giovani, aspetti che negli anni seguenti, con le differenze del caso, sarebbero emersi anche a proposito degli eroi giapponesi. Innanzitutto Rita Pavone divenne un'eroina mediale perché possibile punto di riferimento dei giovani degli anni Sessanta per il suo aspetto adolescenziale, per i temi amorosi delle sue canzoni, per la sua voce acuta e meno virtuosa di quella dell'adulta, esplicitamente erotica Mina; Pavone rappresentava una testa di ponte televisiva per i giovani e per i loro mondi interiori, un modo nuovo di comunicare al mondo degli adulti le proprie istanze esistenziali. Ma la sua rappresentatività degenerò in «Norma ideale» (cfr. U. Eco, op. cit., p. 266) e le sue specificità divennero banali generalizzazioni del mondo giovanile: gli adulti adottarono Pavone come schema di base per la rappresentazione dell'adolescente-tipo nell'Italia dell'epoca.

In secondo luogo, Pavone costituì una grandissima novità, nel campo televisivo e nella cultura italiana di massa in generale, per i suoi impliciti, morbosi richiami erotici: una bellezza acerba, androgina e sensuale nella sua infantilità divenne subito un clandestino e spesso inconsapevole oggetto del desiderio non solo per gli adolescenti (e fin qui tutto «normale») ma anche per gli adulti. La «lolita» Pavone alimentò per un buon periodo – considerata la brevità delle parabole di popolarità televisiva – le fantasie inconfessabili di molti adulti. Impossibile a questo punto non scorgere le somiglianze del fenomeno con il più recente *boom* delle ragazzine in TV, esploso nei primi anni Novanta soprattutto grazie (a causa) del programma di Canale 5 *Non è la Rai* e delle sue giovani protagoniste, Ambra Angiolini su tutte; e soprattutto, impossibile non tener a mente il fenomeno giapponese del *lolicon**, che dai primi anni Ottanta costituisce un genere di *anime* erotico ben delineato le cui influenze si sono avvertite e si avvertono anche nei serial per ragazzi.[4]

Sulla base della notazione di Eco a proposito del concetto di «Norma», ci sentiamo di aggiungere che la caduta nel generico è comunque una costante del mondo televisivo. Tutto quello che appare in TV può esser inserito nella categoria dell'Estremo o in quella del Normale: Pavone, e con lei Morandi, erano la proiezione che gli adulti avevano fatto dei giovani e dunque ne costituivano la consolatoria, tenera e inoffensiva Norma; Celentano, Rocky Roberts e altri invece, più trasgressivi nelle movenze, nell'umorismo e nel tipo di musica, costituivano gli aspetti «estremi» della gioventù italiana, anche se sempre all'interno di una visione dei giovani innocua, rassicurante e non eccessivamente problematica o eversiva.

La manichea dicotomia fra Norma Ideale ed Estremo, nel mondo televisivo, ci serve per far notare come tale distinzione sia evidente anche nell'ambito dei disegni animati. Una distinzione che cominciò a esistere solo ed esclusivamente nel momento in cui giunsero in Italia gli *anime*, e in particolare quelli del genere robotico. Prima di MAZINGA esisteva solo una Norma che, in quanto non «minacciata» dialetticamente da alcun Estremo, appariva come l'unico modo di intendere e realizzare i *cartoons*; dall'emblematico 1978 invece, data d'arrivo di GOLDRAKE in TV, spuntò il minaccioso, pauroso Estremo del *cartoon* giapponese: estremo nella provenienza geografica, estremo nei temi, estremo nella diversità.

II.3. «Violenza» dei disegni animati?

Si parlerà in maniera approfondita della questione «violenza dei disegni animati *giapponesi*» nella Parte seconda. Qui è d'obbligo invece porre la questione in termini più generali, ovvero «violenza dei disegni animati». Proviamo a fornire degli argomenti.

II.3.1. Dal «cinecartoon» al «telecartoon»

Una notazione già menzionata e magari tacciabile di «sociologismo», ma necessaria, è rilevare il «centrismo» culturale delle generazioni adulte nei confronti del loro immaginario, a discapito di quello appartenente ai propri figli e nipoti (cfr. *supra*, Introduzione). Non v'è infatti alcun dubbio che le generazioni che negli anni Settanta avevano già da un po' oltrepassato i venticinque-trent'anni, e che quindi non sarebbero cresciute a stretto contatto con gli eroi giapponesi, provassero invece un forte attaccamento nei confronti dei personaggi televisivi che fino ad allora l'avevano fatta da padrone: gli amici di *Carosello*, i vari FURIA, ZORRO, TARZAN & Co.

L'immaginario eroico (cinematografico, fumettistico e letterario) degli italiani di allora non contemplava nulla che non fosse di origine europea e americana, e ciò valeva soprattutto per i più grandicelli (i genitori, in buona sostanza), che si sarebbero di lì a poco rivelati inflessibilmente critici nei confronti dell'«esercito» di *anime* allora imminente. Dunque i *cartoons* statunitensi, dai Disney ai Warner Bros, dai Fleischer ai Metro-Goldwin-Mayer, erano stati fino a quel momento i soli disegni animati stranieri visibili al pubblico infantile: troppo sporadiche erano state le proiezioni – fra l'altro, quasi esclusivamente cinematografiche – di *anime*, fino a quel momento, perché chiunque si accorgesse seppure solo lontanamente che esisteva anche l'animazione giapponese. Non solo: ai classici eroi di carta nati in epoca cinematografica, nel periodo d'oro di Hollywood e degli *studios*, si aggiunse una discreta moltitudine di *cartoons* nati specificamente per il mezzo televisivo.

Prima di raggiungere l'argomento «violenza», è bene spendere qualche parola proprio sugli elementi di resa visiva e sullo stesso concetto di *cartoon* secondo la scuola americana classica.

Il *cortometraggio animato*, in termini squisitamente mediologici, potrebbe essere oggi definito come una particolare forma espressiva con cui il medium *cinema* può presentarsi, ma anche come uno specifico *formato televisivo*, dal momento che dall'introduzione della TV sono stati pensati e realizzati *cartoons* precisamente per il piccolo schermo. Il cortometraggio a disegni animati, così per come si è «evoluto» nella sua storia statunitense, è un prodotto audiovisivo generalmente della durata di circa sette minuti, in bianco e nero o a colori,

e si fonda strutturalmente sulla stretta colleganza fra un commento musicale e l'azione cinematica dei personaggi. Nella maggior parte dei casi i protagonisti sono animali (antropomorfizzati e non), il registro è parodico, umoristico, caricaturale; l'impianto narrativo – se di narrazione si può parlare – si basa sull'interazione parossistica fra i *characters*, sulla gag di movimento, sull'effetto comico, sull'assurdità, sullo stravolgimento delle leggi fisiche del mondo reale, sul conflitto fisico fra gli «attori», sulle loro mille trasformazioni e deformazioni morfologiche e, un po' meno frequentemente, sulla battuta verbale. Non si può parlare di serialità in senso stretto, poiché ciascun episodio che vede coinvolto un BUGS BUNNY o un PAPERINO non solo non è collegato agli altri da un punto di vista consequenziale, ma non è nemmeno un episodio autoconclusivo appartenente a un coerente *corpus* narrativo: è semplicemente uno sketch, un «numero», una situazione, un microracconto umoristico e/o musicale che nasce, si svolge e si conclude nello spazio della sua durata. La concezione registica è nella maggior parte dei casi «teatrale»: la scena dove l'azione si svolge è come un fondale, e i personaggi vi si muovono da un estremo all'altro; le alternanze d'inquadratura, i cambi-scena, sono contemplati con l'unico scopo di non creare un'eccessiva monotonia.

Nel *cartoon* breve, in altri termini, la regia è molto più statica rispetto a quella del cinema *live action*, e questo a causa di due motivi compresenti che, sedimentatisi nel corso del tempo, hanno così fortemente caratterizzato il *cartoon* americano: da un lato l'inscindibile legame con la *slapstick comedy* del cinema muto e la totale, profonda simbiosi con il fattore musicale; dall'altro la pressoché totale attenzione all'effetto comico e dinamico, che ha portato a trascurare – un po' per scelta e un po' no – l'elemento registico nudo e crudo a vantaggio di un contrasto particolarmente evidente: estrema cinematicità dei *characters*, sostanziale staticità del montaggio e della regia. Ora, anche lasciando da parte l'elemento tecnico-linguistico, ciò che colpisce dei cortometraggi animati «all'americana» è l'onnipresente comicità: i *cartoons* di questo tipo sono assolutamente votati all'umorismo e il loro pubblico di riferimento è quello dei bambini; ma non solo i bambini «veri» bensì anche la vasta *audience* di adulti che vuole godersi uno spettacolo basato sullo *humour* più elementare, immediato e universale. Un pubblico che vuole vedere le torte in faccia, insomma.

Questo deciso atteggiamento comico dei *cartoons* americani, nel corso dei decenni, ha come creato un'«assuefazione» nel pubblico occidentale: a tutt'oggi i disegni animati sono considerati dalla gente – e la stessa triste sorte è toccata al fumetto – un *genere* e non quello che sono in realtà: un medium di massa, una forma narrativa e una forma d'arte contemporanea. Il *cartoon* è stato definito ingenuamente non solo un genere, ma un genere *per bambini*: ciò significa che un adulto, per poter guardare *La carica dei 101* senza essere tacciato di infantilismo, in linea teorica dovrebbe andare al cinema munito di figli a guisa di «giustificazione», oppure acquistare una videocassetta di *Aladdin* ma farla avvolgere dalla commessa con una confezione-regalo («sa, è per mia nipote»), e così via.

A parte l'ironia, è evidente che, pur essendo il discorso sui lungometraggi abbastanza diverso da quello sui corti, l'opinione pubblica (italiana e americana) e il sistema dell'informazione hanno fatto «di tutta l'erba un fascio» e non si sono preoccupati di distinguere fra capolavori universali come *Fantasia*, adatti a tutte le età, tutte le fasce sociali e tutte le culture, e prodotti televisivi mirati al pubblico dei soli ragazzini come, ne citiamo uno a caso, il serial dei *Masters of the Universe* (degli anni Ottanta).

Dunque, con l'avvento della TV negli Usa e poi in Italia, i vecchi *cartoons* cinematografici furono diffusi anche via etere e nuovi serial vennero prodotti: basti pensare all'«invasione» pacifica, inavvertita dai censori e comunque gradita al giovane pubblico, dei *cartoons* Hanna & Barbera, ancora oggi trasmessi dalle reti pubbliche e private, nazionali e regionali. Eppure i cambiamenti strutturali, linguistici e tematici furono innovativi solo in piccola parte: continuarono inseguimenti, botte, cadute ed esplosioni (SCOOBY DOO insegna), e di nuovo semmai ci fu un peggioramento tecnico, ovvero l'enorme calo qualitativo dell'animazione, limitata dai minori budget a disposizione per le produzioni televisive. Questa forte diminuzione a livello di movimento fu sostituita con un uso più massiccio della parola: stava nascendo la *situation comedy* animata.

Non vi furono cambiamenti significativi neanche dal punto di vista narrativo: *Gli Antenati* o *I Pronipoti* (*The Jetsons*), tanto per citare due dei prototipi dell'animazione televisiva americana degli anni Sessanta e Settanta, vengono delineati soltanto a livello di situazione di partenza, e tutti gli episodi hanno uno scorrimento *verticale*, essendo autoconclusivi.

A livello di tematiche, dunque, il conflitto è sempre evitato, i contenuti sono sempre edulcorati, il livello sintattico dei dialoghi è quasi sempre elementare e privo di sfumature: tutto, insomma, appare destinato al pubblico più piccolo, più «semplice» e il meno possibile padrone del linguaggio. È perciò da sottolineare l'involuzione culturale del *cartoon* americano a partire dalla diffusione della televisione: serie di cortometraggi cinematografici quali le *Silly Symphonies* della Disney o le *Merrie Melodies* e i *Looney Tunes* della Warner Bros, ciascuna delle quali era ben definita nelle caratteristiche formali, nel tipo di musiche, nei protagonisti, nel genere di umorismo, nella regia, nel design dei personaggi, appartenevano a una concezione di *cartoon comunque* poco criticabile: si trattava di serial perfettamente definiti e riconoscibili, dove l'universalità del linguaggio e della trovata comica non equivaleva a una povertà creativa ma anzi era elemento di arricchimento dello spessore artistico dei singoli *shorts*: e questo in special modo per quanto riguarda i *cartoons* Disney e di Tex Avery, va detto, nei quali fu raggiunto un grado di perfezione nell'animazione e nella sincronia fra visivo e auditivo che oggi risulta a dir poco sensazionale.

Quindi, sempre parlando di cortometraggi e di serial e rifacendoci in parte al Raffaelli delle *Anime disegnate*, è possibile individuare tre «polarità» dell'animazione americana:
1 – i *cartoons* cinematografici Disney;

2 – i *cartoons* cinematografici non Disney (Warner Bros, Fleischer, MGM ecc.);
3 – i *cartoons* televisivi dagli anni Cinquanta e Sessanta (soprattutto Hanna & Barbera).

A sua volta, all'interno della famiglia dei *cartoons* televisivi possono essere individuati almeno due macrofiloni, vale a dire la *sit-com* e l'*avventura*, che spesso però si intersecano col risultato di creare una sorta di avventura comica, in cui però, ancora una volta, ciò che conta è più la caratterizzazione dei personaggi e la situazione predelineata a essere pregnante, e non lo svolgimento della vicenda nel singolo episodio, realizzato non sempre con molta fantasia nelle gag e caratterizzato, come si diceva, da un'animazione di tenore medio o, talvolta, piuttosto basso.

II.3.2. «Non violenti»?

Innanzitutto, e a rischio di sembrare pedanti, riportiamo una lunga citazione per sapere cos'hanno oggi da dire Umberto Eco e Tiziano Sclavi con riguardo al dibattito sulla violenza dei media e in particolare dei prodotti di *fiction*:

> [ECO] La questione se i *mass media* possano indurre alla violenza è vecchissima; i primi studi risalgono agli anni Sessanta – io già ne parlavo in *Apocalittici e integrati* – e sembra che la conclusione più ragionevole raggiunta all'epoca fosse la seguente: lo spettacolo della violenza induce alla violenza solo in contesti sociofamiliari particolarmente difficili, mentre non ha effetti ansiogeni in soggetti che vivono in famiglie equilibrate... Benissimo... Uno psicologo del cinema, Gilbert Cohen-Séat, mi ha raccontato di aver visto una sola volta, in tutta la sua vita, un bambino completamente nevrotizzato dalla visione di un film, al punto da finire sotto cura psichiatrica... e il film era *Biancaneve e i sette nani*... Questo mi ha fatto riflettere moltissimo [...] oserei dire che nemmeno lo *splatter* più truculento, quello in cui uno infila un coltello nella pancia di un altro, facendone fuoriuscire le budella, con il sangue che sprizza dal naso e dagli occhi, può indurre qualcuno alla violenza, tanto è disgustoso... Secondo me, i film più pericolosi per i giovani sono quelli della serie di *Tom & Jerry*, quelli in cui qualcuno cade dal trentesimo piano di un grattacielo, si frantuma in diecimila pezzi e subito dopo si ricompone... [...]. [SCLAVI] Anch'io ho visto *Biancaneve e i sette nani* da bambino: ero in casa da solo e sono scappato fuori per strada a cercare i miei amici, che mi stessero vicino perché avevo paura... odio Walt Disney sopra ogni altra cosa... In ogni caso, penso che romanzi, film, fumetti e videogiochi di contenuto violento siano liberatori, perché fanno vedere il mostro ammazzato senza che questo sia vero... [...]. Ciò che rende virtuale l'orrore non sono i film o i fumetti, ma i programmi televisivi come *Carràmba che sorpresa!*, *Stranamore* e tutte le altre trasmissioni di questo genere... I ragazzi che hanno ucciso gettando i sassi dal cavalcavia non si ispiravano a *Dylan Dog*, ma a programmi di questo tipo! Io credo che quei ragazzi pensassero a diventare ospiti d'onore di una trasmissione televisiva e che la vittima poi li avrebbe raggiunti in studio per un abbraccio finale... [Cfr. U. Eco - T. Sclavi, *Umberto Eco e Tiziano Sclavi. Un dialogo*, in *Dylan Dog. Indocili sentimenti, arcane paure*, p. 28]

Dunque, da una parte sia Eco che Sclavi lamentano l'eccessiva, ridondante paurosità di un film come *Biancaneve e i sette nani* di Disney, che molti bambini hanno visto spaventandosi *davvero* a causa delle cupe atmosfere e situazioni ricreate dagli sceneggiatori e dagli animatori di quello che, in ogni caso, è un grande capolavoro del cinema; dall'altro Sclavi stesso ribadisce qualcosa di ovvio e naturale: la paura serve, eccome. Gli espedienti narrativi volti a creare tensione e inquietudine nel piccolo ascoltatore, lettore o spettatore, hanno una funzione importante: quella di aiutarlo a superare le proprie intime paure attraverso quelle vissute nella dimensione fittizia della fiaba e, in tempi storici recenti, del film o del disegno animato. E fin qui nulla di strano: stiamo riferendoci a teorie psicopedagogiche ormai largamente condivise e consolidate. Ma Eco va oltre, con un'affermazione che lascerebbe stupefatti o quantomeno interdetti molti adulti (molti «padri», vogliamo dire): che i veri «violenti» sarebbero TOM & JERRY e i loro epigoni. Ora, com'è possibile che i simpatici nemici-amici TOM & JERRY, e con loro tutti gli altri scanzonati protagonisti del *cartoon* seriale americano, possano essere dannosi? Questa domanda, che presumibilmente si porrebbero quanti fossero cresciuti con tali irresistibili eroi di celluloide (e poi catodici), è meno assurda di quanto sembri: vediamo perché.

Molti testi scientifici dedicati al delicato rapporto fra bambini e TV, pur cercando di porre la dovuta attenzione al problema, dimenticano spesso di considerare le grandi differenze di percezione, da parte del pubblico dei più piccini, fra l'immagine televisiva ripresa *dal vero* e l'immagine televisiva *a disegni animati*. È probabile che alcuni ricercatori non tengano conto di questa fondamentale diversità rappresentativa perché sviati da un pregiudizio su una presunta incapacità dei bambini di distinguere fra le immagini «vere» e quelle disegnate. In parte questa considerazione iniziale si basa su dati empirici effettivamente inoppugnabili:

> Osservando e parlando con bambini di due e tre anni si scopre però che a questa età essi non capiscono la natura rappresentativa delle immagini televisive. Per esempio [...] credono che le caramelle reclamizzate in un certo spot possano uscire dallo schermo se si capovolge o si agita il televisore. [Cfr. A. Oliverio Ferraris, *Tv per un figlio*, pp. 60-61]

Tuttavia molti studiosi non considerano degli elementi fondamentali relativi alla percezione visiva e ai precoci processi di apprendimento del bambino; non solo, si mettono troppo in secondo piano, nel fare tali considerazioni, le differenze *appercettive* dei bambini da una generazione all'altra. Infatti la generazione dei «figli», nata a stretto contatto con la TV, ha imparato *istintivamente* i linguaggi della *fiction* televisiva, discernendo fin dai primi anni di vita molte dif-

ferenze tra i formati, i generi e le modalità tecniche con le quali essa si presenta. In altri termini i fanciulli fin dalla più tenera età hanno a che fare con almeno *tre* linguaggi di resa visiva del reale. Essi sono la loro vista, le illustrazioni dei libri (ma anche i loro primi disegnini), e infine la TV. Crediamo che quest'aspetto fondamentale riguardante la triplice «visualità» dei bambini non sia debitamente tenuto in considerazione: infatti, grazie alle strette «somiglianze» di resa visuale fra i *cartoons* televisivi e le illustrazioni che i piccoli spettatori guardano e sperimentano anche sui libri di fiabe (e che poi provano a ridisegnare, magari aiutati da un adulto), ebbene grazie a queste modalità riproduttive e «di confronto» con i personaggi della TV i bambini collegano con facilità come i disegni animati e i disegni cartacei da loro prodotti o visti sugli album da colorare siano, in senso ampio, della stessa natura.

«Tanto sono solo cartoni!» dice la mamma, e lo stesso ripete il bambino, *comunque*, dando per assodato con una certa sicurezza che tutto quello che appare sotto forma «*cartoon*esca», per quanto avvincente, per quanto umoristico, per quanto vicino al reale, reale non è, punto e basta. Il periodo in cui il bambino non distingue fra realtà e finzione è talmente breve che non dovrebbe essere tenuto in considerazione nei termini apocalittici con i quali se ne parla da più parti: Popper stesso, in uno dei suoi ultimi, energici saggi, si lancia in un breve pamphlet contro la TV (cfr. K.R. Popper - J. Condry, *Cattiva maestra televisione*), coadiuvato da dati e statistiche apparentemente indiscutibili, sostenendo lo stesso facile (*troppo* facile) parere di molta saggistica anglofona: «la TV fa male». Ma quale TV? Il mezzo o i contenuti? La poca chiarezza, come sempre, regna sovrana. Si fa molta confusione soprattutto sull'idea di violenza, senza che ci si accorga che in realtà bisognerebbe parlare di *violenze*: basta verificare il modo sommario con cui la maggior parte delle indagini sulla violenza televisiva viene effettuata, per accorgersi di come raramente si faccia una seria, scientifica e accorta distinzione fra la violenza proposta in un telegiornale, quella visibile in un telefilm poliziesco e quella, infine, veicolata dai disegni animati.

Qui vengono le note dolenti: anche i *cartoons* apparentemente più innocui, dolci e adatti al pubblico infantile possono essere considerati violenti, *se proprio* si vuole usare il metro di giudizio degli psicologi dell'infanzia: perché se è vero che il bambino dai due ai quattro anni non sa ben distinguere le differenze fra realtà e finzione, allora perché dovrebbe essere adatto a guardare *cartoon* di TOM & JERRY in cui l'uno tenta continuamente di torturare l'altro? Come potrebbe il bambino, data la sua presunta incapacità di discernimento percettivo e concettuale, capire che le padellate in testa fanno male, che se uno si butta da un precipizio muore e non può assolutamente ricomporsi come se nulla fosse successo? Concetti basilari come quello di *approccio graduale alla TV* e di *visione assistita* sono spesso lontani anni luce non solo dai genitori – cosa comprensibile, per quanto triste – ma anche dai pedagogisti più intransigenti, che vedono in un solo senso: la TV fa male, i programmi sono violenti, i genitori non stanno con i figli, i *cartoons* giapponesi sono terribili...

Tornando a TOM & JERRY, VILCOYOTE e BIANCANEVE, per dirla con Raffaelli (cfr. il nostro *Disegni animati, mondi audiovisivi*, «Il Pepeverde», n. 2) «lasciamo in pace i bambini almeno quando guardano la TV»; ricordando inoltre le parole di Eco e Sclavi siamo del parere che a molti pedagogisti pessimisti basterebbe verificare, con un'indagine completa e articolata, quali siano stati gli «effetti» di certa *fiction* animata sui bambini che oggi hanno venti-trent'anni, per avere delle risposte esaustive e definitive su questa *querelle* che, lo diciamo senza paura, è a nostro parere sproporzionata e impropria.

Sproporzionata perché, come molte ricerche inaspettatamente scevre di pregiudizi dimostrano inconfutabilmente, la TV sortisce i maggiori effetti negativi su soggetti molto esposti alla violenza e al degrado *reali* e in condizioni di scarsa scolarizzazione; impropria perché, lo ribadiamo, il problema non dovrebbe essere posto in termini quali «questi o quei *cartoons*, questo o quel film fanno male i bambini?», ma in maniera parecchio diversa: «*a chi* dovrebbero essere indirizzati questi *cartoons*, questi film?». In altre parole, l'improprietà delle domande – «i *cartoons* fanno male ai bambini?», «i *cartoons* sono violenti?» – è dovuta al pregiudizio di cui s'è parlato più su, ovvero la credenza che i disegni animati siano un prodotto a uso e consumo dei soli bambini. Occorre assolutamente riempire questo imperdonabile ritardo culturale se si vuole inquadrare con maggiore correttezza mediologica e metodologica la questione *cartoon*: esistono disegni animati e disegni animati.

Dunque, per tornare alla questione della violenza, va ribadito che i disegni animati, da quelli umoristici a quelli d'azione, da quelli di fantascienza a quelli erotici, da quelli americani a quelli giapponesi, non possono essere genericamente accusati di essere dannosi o violenti nei confronti dei bambini: vanno considerati dei fattori ineludibili quali il target di riferimento, le trame nude e crude, i valori proposti e, soprattutto, i contesti in cui le cosiddette «scene violente» sono inserite. Quanto alla violenza «comica» dei *cartoons* statunitensi, che dire? Ricerche approfondite dovrebbero opportunamente confermare queste nostre affermazioni, ma in via provvisoria ed empirica crediamo con una certa sicurezza di poter asserire che i *cartoons*, se visti da un pubblico al di sopra dei quattro anni, siano semplicemente divertenti, e non comportino rischi di sorta. Ciò a meno di due condizioni: che il bambino non abbia preesistenti problemi di relazione con il mondo o situazioni sociali di effettiva problematicità, o ancora che il *cartoon* in questione si discosti notevolmente dal target cui il bambino appartiene.

Infine, va detto che se proprio bisogna attribuire lo statuto di «cartoni violenti» a certi cortometraggi o lungometraggi americani, vanno fatte delle precise e severe distinzioni: ad esempio, il VILCOYOTE della Warner Bros e il SUPERMAN animato di Hanna & Barbera, seguendo i risultati delle ricerche dei pedagogisti, non dovrebbero esser fatti guardare in solitudine dai bambini fino a tre-quattro anni, dato che a quest'età non sussiste una decisa capacità di distinzione fra vero e falso, finto e reale. Del resto, tutti abbiamo letto notizie riguardanti bambini spiaccicati perché buttatisi dal balcone «per

volare come SUPERMAN» (o come GOLDRAKE, o come i POWER RANGERS): e allora cerchiamo di individuare il problema invece di farci prendere dalle fobie: *accompagnamo* i piccoli nella visione di *cartoons* dove siano presenti scene che in vario modo ci paiano «pericolose», oppure decidiamo che i bambini (magari i più ingenui) non guardino la TV, e quindi neanche i disegni animati, fino a una certa età. Ma non diamo la caccia alle streghe, per favore.

Note

1. Sulla TV cfr. A. Abruzzese, *Lo splendore della tv*; G. Bettetini, *La conversazione audiovisiva*; F. Casetti, *Tra me e te*; F. Colombo, *Ombre sintetiche*; G. Debord, *La società dello spettacolo*; C. Sartori, *Qualità televisiva*; M. Wolf, *Teorie delle comunicazioni di massa*.

2. Sulla storia della TV cfr. A. Grasso, *Storia della televisione italiana*; E. Menduni, *La più amata dagli italiani*; sul sistema televisivo in generale P. Flichy, *Storia della comunicazione moderna*.

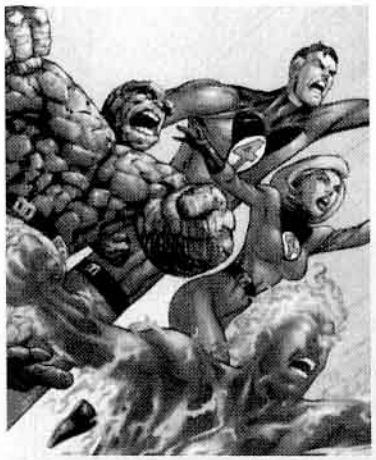
3. Dei personaggi del *cartoon* americano apparsi in Italia dagli anni Settanta parleremo nel prossimo capitolo: qui ci interessa segnalare che serial come la prima versione in bianco e nero di *Lassie*, *Lancillotto* (con Roger Moore), *Rin-tin-tin* (il cane *mascotte* di un fortino *yankee* ai tempi di Custer e amico del piccolo RUSTY), *Zorro*, *Furia* e *Il Ranger solitario*, ebbero sì un grande successo, ma di recente non sono più stati replicati dalle reti italiane. Per quanto riguarda le sit-com Usa, sia degli anni Sessanta sia meno lontane, come *Vita da strega*, *Strega per amore*, *La famiglia Bradford*, *Happy Days* e *Mork & Mindy* (ma anche altri show ormai *cult* come il celebre *Arnold* o *Sanford & Son*), esse hanno gradualmente introdotto in Italia un gusto umoristico *wasp*, tipico della cultura americana bianca, che tutt'ora domina i palinsesti televisivi italiani – specialmente quelli Mediaset. Inoltre, occorre ricordare ancora una volta i maggiori personaggi di *Carosello*; in particolare su CALIMERO, DRAGHETTO (o GRISÙ) e JO CONDOR cfr. M. Giusti, *Dizionario dei cartoni animali*, cit., rispettivamente pp. 83-84, 142 e 229; indispensabile M. Giusti, *Il grande libro di Carosello*. Sulla celebre LINEA di Osvaldo Cavandoli cfr. G. Bendazzi (a c. di), *Zuzzurellinea*; Infine, su *La gazza ladra* e sulle altre opere di Emanuele Luzzati cfr. O. Cosulich, *Pastelli pupazzi e siparietti*.

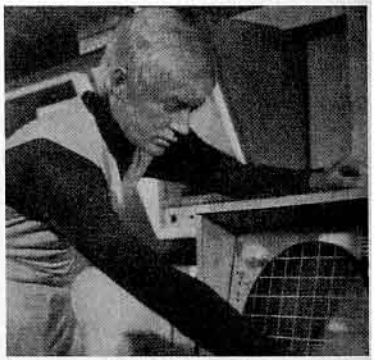
4. *Non è la Rai* è una trasmissione dell'ora di pranzo ideata dal duo Gianni Boncompagni - Irene Ghergo e basata quasi esclusivamente sull'apparizione di ragazze (dai tredici anni in su) poco vestite alle prese con esibizioni di canto e ballo; un programma incentrato prevalentemente sul vouyerismo dei telespettatori maschi. Sul *lolicon* cfr. ad esempio M. Griner - R.I. Fùrnari, *Otaku*, cit., pp. 63 sgg.

Parte seconda
FIORI, VALVOLE E *CARTOONS*

Che zucchero filato e curiosità
e un mondo di pensieri e libertà
È un fiore delicato e felicità
che a spasso col suo gatto
se ne va...
ROCKING HORSE, *Candy Candy*

Si trasforma in un razzo missile
con circuiti di mille valvole
fra le stelle sprinta e va
Mangia libri di cibernetica
e insalate di matematica
e a giocar su Marte va...
ACTARUS, *Ufo Robot*





In alto, a sinistra
Hulk: disegno di Rick Leonardi e Dan Green; © Marvel Entertainment Group.
In alto, a destra
L'Uomo Ragno: disegno di John Romita Jr.; © Marvel Entertainment Group.
Al centro, a sinistra
I Fantastici Quattro: disegno di Alan Davis; © Marvel Entertainment Group.
Al centro, a destra
Edward Bishop, nei panni del comandante Straker della *Shado*.
A fianco
Martin Landau e Barbara Bain, interpreti di *Spazio: 1999*; © ITC Television-Rai Radiotelevisione italiana. La prima serie andò in onda in Italia nel 1976. *U.F.O.* e *Spazio 1999* sono state create da Gerry Anderson.

0. Preambolo
Non solo Giappone

In questo capitolo iniziale, poco prima di dedicarci agli *anime* vanno segnalate le «novità» eroiche più significative che hanno interessato il periodo dell'«invasione» giapponese e gli anni a essa immediatamente precedenti: i personaggi Marvel, che hanno apportato – anche se prevalentemente nel campo fumettistico – un notevole cambiamento nel modo di concepire il supereroismo; la nuova fantascienza in TV, che ha contribuito a rinnovare l'immaginario tecnologico e visuale della gioventù dei *Seventies*; i *cartoons* statunitensi di Hanna & Barbera, che hanno intrattenuto, con le loro storie semplici e il loro umorismo, una parte della generazione che oggi viaggia sui quarant'anni e pressoché tutta la *Goldrake-generation* – che ovviamente non ha amato solo gli eroi giapponesi. È anche sulla base delle somiglianze e differenze fra questi immaginari eroici e quello giapponese che vanno considerati da un lato la natura dell'affetto nutrito dai ragazzi per gli *anime*, e dall'altro lo scarto linguistico e contenutistico fra serial giapponesi e occidentali.

0.1. Supereroi con superproblemi

Nella composita situazione mediale e intermediale dell'Italia degli anni Settanta, a pochi anni dall'arrivo delle prime serie televisive giapponesi, una vera e propria rivoluzione coinvolse il mondo del fumetto: la pubblicazione, da parte dell'oggi defunta Editoriale Corno, dei fumetti Marvel, che già dal 1961 in America venivano stampati con crescente successo.

Senza entrare nei particolari della storia di questa gloriosa casa editrice statunitense, che ancora oggi edita albi su albi in tutto il mondo e che è riuscita a delineare un cosmo multimediale di tutto rispetto fra fumetti, *cartoons*, videogiochi e il merchandising più vario, va detto che la Marvel Comics, attiva negli Usa fin dagli anni Quaranta sotto un altro nome, aveva cominciato a muoversi nel campo

dei nascenti supereroi pubblicando le avventure di eroi come CAPITAN AMERICA e NAMOR IL SUB-MARINER, personaggi che in seguito, nei favolosi *Sixties*, sarebbero stati recuperati e portati a nuova vita editoriale. Ebbene, dal 1961 Stan Lee, giovane e geniale autore dell'appena rinnovata casa editrice (con il nome di Marvel Comics, per l'appunto), in breve tempo sfornò – in collaborazione con alcuni dei migliori disegnatori di *comics* popolari di quegli anni – una serie impressionante di collane supereroiche caratterizzate da un'estrema innovatività formale e tematica, e soprattutto riuscì a instillare nuova linfa vitale in un genere fumettistico che dal dopoguerra aveva visto drasticamente scemare la sua popolarità, in America come nel resto del mondo.

In sintesi, Stan Lee e i suoi co-autori idearono un universo narrativo coerente in cui tutti i personaggi potessero interagire fra loro nonostante ciascuno fosse protagonista di una sua collana; accentuò, grazie soprattutto alle doti artistiche di disegnatori come Jack Kirby, Steve Ditko, Wally Wood e altri, il dinamismo delle storie e la pregnanza cinetica delle scene raffigurate, raggiungendo nuovi risultati estetici nel campo del fumetto *pulp*. E, soprattutto, Lee e compagni introdussero un nuovo paradigma nel mondo del fumetto supereroico: *il supereroe con superproblemi*. Dietro questa frase, che negli anni è assurta a vera e propria formula con la quale il fumetto Marvel viene identificato ancora oggi, si cela il segreto di un successo ormai quasi quarantennale: l'intuizione (che ha forse del filosofico) che da un maggiore potere fisico, e da un più alto status ontologico, derivi una maggiore problematicità esistenziale. I supereroi Marvel, dall'UOMO RAGNO (SPIDER-MAN) a DEVIL (DAREDEVIL), da HULK ai VENDICATORI (THE AVENGERS), dagli X-MEN ai FANTASTICI QUATTRO, incarnano un nuovo tipo di semidivinità quasi del tutto inconsapevole del proprio ritardo culturale: essi sono dei potentissimi *corpi*, dotati di poteri sovrumani, eppure la loro sostanziale, normale umanità – dunque una comune fallibilità e immaturità, talvolta anche nella gestione dei propri poteri – li rende quasi dei disadattati. Portabandiera di questo nuovo gradino nella scala evolutiva del *super-hero* è naturalmente SPIDER-MAN, *alter ego* di un giovane e dotato studente perennemente squattrinato la cui doppia vita gli causa problemi sociali e sentimentali di rilevante entità.

Ma oltre a PETER PARKER, la cui testata apparve nelle edicole italiane nell'aprile del 1970 insieme ad altri eroi Marvel, esistono vari prototipi di eroi iperproblematici, ad esempio DAREDEVIL, che inaugura magnificamente il tema del *supereroe handicappato*: è infatti un avvocato cieco ma dotato di una vista simile a quella dei pipistrelli. Altro esempio particolarmente significativo è quello degli X-MEN, eroi nati «loro malgrado» con delle mutazioni genetiche (per la precisione, essi sono dei *mutanti*) che vengono rifiutati dalla società per la loro diversità; quello che apparentemente può sembrare un difetto però è in realtà uno stadio successivo dell'umanità, a partire dal capo del supergruppo, CICLOPE, che dietro i suoi onnipresenti occhiali protettivi nasconde un potentissimo raggio di energia, fino ad arrivare al mentore del supergruppo, il PROFESSOR XAVIER, che dietro

l'aspetto di un calvo professore paralitico nasconde la mente telepatica più potente del mondo. La *mitologia* marvelliana tuttavia contempla delle vere e proprie divinità e semidivinità, come l'indecifrabile divoratore di mondi GALACTUS – ciclopico alieno proveniente da un universo addirittura precedente al Big Bang che ha dato vita al nostro – e al suo araldo SILVER SURFER, figura quasi messianica dall'animo gentile; o gli affascinanti INUMANI, una famiglia reale nata dagli esperimenti genetici effettuati millenni addietro, su degli esseri umani, dalla razza aliena dei *Kree*. E così via.

La sensazione che questo nuovo universo di supereroi suscitò in Italia fu grande: per la prima volta c'era qualcuno che «osava» contendere agli eroi della DC Comics, pubblicati in Italia da anni (SUPERMAN, BATMAN e altri), i primati di popolarità e di originalità. Sul piano della popolarità in effetti la battaglia fu sempre molto combattuta – e lo è a tutt'oggi – ma sul piano dell'innnovazione e delle vendite gli eroi Marvel surclassarono di molto la cosiddetta Distinta Concorrenza, ovvero la DC: le rivoluzioni narrative e figurative introdotte da Lee e dai suoi disegnatori fecero breccia anche da noi. Temi come la morte dei personaggi, le sofferenze e le indecisioni morali degli eroi, la possibilità che i *vilains* potessero passare dalla parte del Bene, i patimenti amorosi dei protagonisti, la particolare attenzione dedicata ai comprimari – molti dei quali assursero al ruolo di veri e propri coprotagonisti – diedero uno scossone talmente forte allo stantio mondo del fumetto americano di fantascienza che le vibrazioni allora prodotte sono avvertibili ancora oggi. In Italia, se consideriamo quale fosse negli anni Settanta la fama di cui «godevano» i fumetti e il modo in cui generalmente venivano pubblicati, la Corno svolse inizialmente un compito encomiabile dal punto di vista sia filologico sia strategico, indirizzando i suoi albi prevelentemente verso un pubblico di bambini e adolescenti: oltre alle storie, questi nuovi, iperdinamici e coinvolgenti *comic-books* presentavano banali quiz, concorsi a premi e una pagina della posta su cui sono cresciuti e si sono confrontati, già da ragazzini, molti degli attuali responsabili editoriali delle case editrici che oggi continuano a pubblicare le storie Marvel e DC in Italia.

Il «clima» che questi albi crearono fra i loro lettori fu, forse per la prima volta con tanta veemenza dai tempi del *boom* del fumetto nero nei primi anni Sessanta e contemporaneamente alle coeve pratiche del consumo televisivo, quello di una partecipazione collettiva alle vicende dei personaggi disegnati; un effetto amplificato non solo dalla precoce consapevolezza che quei fumetti fossero molto letti da una cospicua parte della gioventù italiana (e, va detto, anche da parecchi adulti), ma anche grazie alla nascita di un diffuso «sentimento Marvel», prodotto da vari fattori: l'alta qualità delle storie e dei disegni e i motivi tematici di fondo come il tono sentimentale da *soap-opera* che dominava le vicende affettive dei personaggi, il rapporto diretto fra i lettori e la direzione della casa editrice e fra lettore e lettore, per merito soprattutto delle pagine della posta dei vari albi e, sul piano delle relazioni sociali, grazie alle nascenti *conventions* e mostre-mercato del fumetto, che da alcuni anni aveva-

no fatto la loro apparizione sul territorio italiano e che erano destinate nel tempo a moltiplicarsi, perfezionarsi e specializzarsi, richiamando pubblici sempre più numerosi.

I fumetti Marvel non si limitarono però ai soli albi: presto apparvero in TV i loro disegni animati, o meglio, semianimati, in quanto si trattava quasi di tavole a fumetti (ma senza nuvolette) con l'aggiunta di alcuni movimenti di macchina e qualche scorrimento delle figure in primo piano rispetto agli sfondi. Eppure quei *cartoons* rudimentali riuscirono a trasmettere lo spirito dei primi fumetti della Marvel. *Super Gulp! I fumetti in tv*, il programma per ragazzi trasmesso dalla Rai che conteneva i *cartoons* Marvel, dovette una gran parte del suo successo proprio alla presenza dei supereroi, e costituì per diverso tempo un appuntamento imperdibile per i ragazzini dei *Seventies*, in particolare gli «zii». Come suggello a questa ventata di novità nel mondo dell'eroismo mediale, gli eroi Marvel si presentarono presto anche attraverso il merchandising. In un certo senso, si potrebbe dire che il popolo dei ragazzi italiani, a sua insaputa, stava eseguendo una prova generale in attesa degli *anime*.

L'importanza del fumetto Marvel travalica la sua specificità di medium popolare e assume la dimensione di vera e propria rivoluzione del fantastico di massa, capovolgendo gli stilemi e i connotati ideologici di quanto il fumetto supereroico aveva fino a quel momento prodotto. Le figure di SUPERMAN e BATMAN, che rappresentavano e ancora oggi rappresentano le pietre di paragone del superuomo a fumetti, vennero dalla Marvel rielaborate e rinnovate in tutti i sensi, sia dal punto di vista «filosofico» sia negli aspetti grafici e di *story-telling*.* L'eroe non era più senza macchia ma aveva anche lui i suoi scheletri nell'armadio, la sua concezione di Bene e di Male non era più così monolitica e la sua vita civile assumeva risvolti rosa di grande intensità, che spesso condizionavano il suo rendimento nell'azione supereroica. Oltre a questi, che sono solo gli aspetti più evidenti del rinnovamento operato, va considerata la coerenza interna che fin dagli esordi del cosmo Marvel ha contraddistinto le attività dei suoi vari eroi da un albo all'altro: il concetto di *continuity* infatti, che oggi è uno degli elementi cardine della «via Marvel al fumetto», servì ai vari autori a collocare e coordinare gli eventi di tale cosmo narrativo gli uni rispetto agli altri.

Questa condizione di contemporaneità degli eventi, che contribuisce a rendere più «realistico» l'intero *corpus* fumettistico, costituiva quasi una sfida nei confronti dell'immaginario DC, che fin dal 1938 (data d'esordio di SUPERMAN, il «capostipite») basava le sue storie sulla totale libertà degli autori e su una sostanziale disinvoltura nell'ideare avventure improbabili e «alternative» rispetto ai canovacci tradizionali entro i quali avrebbero dovuto teoricamente muoversi i *characters*. La Marvel in un certo senso prese più sul serio non solo i suoi eroi ma soprattutto i suoi lettori, cogliendo con molta lungimiranza e astuzia le istanze del nuovo pubblico, evidentemente desideroso di storie ove fossero più presenti temi legati all'adolescenza, alle discriminazioni razziali, alle guerre, alla paura dell'atomica: al mondo reale, insomma.

Oltre agli aspetti contenutistici, di cui questi che abbiamo elencato sono davvero solo i più importanti, la Marvel incise e ancora oggi continua a incidere nel fumetto in quanto linguaggio espressivo grazie alla carica innovativa apportata agli aspetti grafici e narrativo-visuali: fin dal 1961 la narrazione visiva, vignetta per vignetta – specie in autori come Kirby, Ditko, Jim Steranko, Gil Kane, Gene Colan, John Buscema, John Romita – assunse un dinamismo simil-cinematografico davvero inusitato; le stesse inquadrature, insistenti su particolari tecnologici, effluvi di vapori radioattivi, grattacieli e bassifondi delle metropoli, fasci di luce e miriadi di linee cinetiche, corpi avvinghiati nella lotta e tesi fino allo spasmo, volti ripresi in espressioni estreme, spazi siderali improbabili ma figurativamente avvincenti, ebbene le singole inquadrature, i *frames* che davano corpo a queste storie autenticamente *pulp* a metà fra il racconto mitico e la storia fantascientifica, erano studiate seguendo i crismi di un nuovo modo di visualizzare: quello del recente cinema d'azione, unito alle influenze figurative di certe avanguardie storiche (futurismo ed espressionismo su tutte) e dei contemporanei risultati da un lato dell'arte pop – con la quale vi fu un vivace gioco di rimandi e reciproche influenze – e dall'altro in stretto collegamento con lo *Zeitgeist* psichedelico degli anni Sessanta.

Oggi una larga parte degli *otaku* e in genere dei fan dell'animazione e del fumetto giapponesi purtroppo o non amano o non conoscono se non sommariamente il cosmo dei supereroi americani. Se ci è concesso fare una considerazione personale, che non pretende di voler essere condivisa, crediamo che questa indifferenza (o insofferenza, in certi casi) rappresenti un vero peccato: infatti, considerate previamente le ovvie differenze mediatiche, culturali e stilistiche fra il fumetto giapponese e quello statunitense, riteniamo che una maggiore conoscenza dei *comics* di supereroi, dei loro temi e dei loro elementi metanarrativi porterebbe alla conclusione che esistono molti punti di contatto fra certi spunti ideologici dei fumetti americani e alcuni motivi di fondo giapponesi: basta pensare a temi come il razzismo, il rifiuto dei diversi, la ribellione contro le ingiustizie del potere, e soprattutto la catastrofe ecologica.

Il Giappone e gli Stati Uniti, i due Paesi coinvolti nelle tragedie di Hiroshima e Nagasaki, dal 1945 hanno sedimentato nel loro sentimento nazionale e in molte espressioni della loro cultura popolare la paura della Bomba: in modi estremamente diversi, naturalmente, essendo uno il Paese vittima e l'altro il carnefice, eppure nell'ossessione per il tema narrativo della radioattività, presente da GODZILLA all'UOMO RAGNO, da *Uchu senkan Yamato* ai FANTASTICI QUATTRO, è impossibile non cogliere delle colleganze reciproche in linea con alcuni dei timori dell'epoca contemporanea.

I collegamenti (fra i fumetti Marvel pubblicati in Italia dalla Corno dal 1970 alla prima metà degli anni Ottanta e i disegni animati giapponesi giunti nel nostro Paese) non si esauriscono però qui: essi interessano molto anche il tipo di impatto mediale e sul sistema dell'informazione giornalistica. Seppur in minor misura, l'UOMO RA-

GNO e i suoi colleghi a fumetti ricevettero qualche anatema dal mondo della cultura (cosiddetta) alta, quella – per intenderci – che scriveva sui quotidiani i «fumetti», tra virgolette, per pudore. Gli eroi Marvel vennero da più parti visti come aborti degeneri dei «veri» supereroi, quelli che per anni erano stati a loro volta bistrattati dai benpensanti e che solo di recente avevano iniziato ad acquisire uno statuto di rispettabilità «sociale». Tuttavia i fumetti Marvel provenivano dall'altra parte dell'Atlantico, dunque non furono demonizzati come di lì a poco sarebbe avvenuto per gli *anime*: ricordiamo sempre che la nostra cultura popolare – in ispecie quella legata a fumetto, cinema e TV – per quasi tutto il Novecento è stata costantemente condizionata dall'industria culturale americana.[1]

0.2. La fantascienza in TV!

Una piccolissima nota sulla fantascienza: nel corso degli anni Settanta giunsero in Italia delle ottime serie televisive di *science fiction*, che crearono una nuova sensibilità per questo straordinario genere narrativo. *Star Trek*, *Spazio: 1999*, *U.F.O.* e *Doctor Who* rinnovarono l'immaginario fantascientifico dei giovani italiani. Va detto che il target principale cui questa fantascienza era destinata era più che altro quello degli spettatori *over 14*: non che i temi o le situazioni fossero in qualche modo scabrose, ma fino agli anni Settanta la maggior parte dei bambini assisteva a programmi esplicitamente indirizzati alla sua fascia d'età; viceversa, questi avvincenti serial di fantascienza vennero trasmessi con l'intenzione iniziale di indirizzarli a pubblici un po' più maturi. Tuttavia, come spesso accade nel mondo della TV, le previsioni furono contraddette e queste serie vennero gradite molto anche da un'*audience* di ragazzini. Ad ogni modo, se *Doctor Who* e *U.F.O.* ebbero un pubblico piuttosto settario di *aficionados* per vari motivi interessati sia dal livello degli effetti speciali sia per il tipo di trame e di personaggi, *Spazio: 1999* e soprattutto *Star Trek* fecero breccia fra gli appassionati di *sf* e, cosa ancora più importante, fra coloro i quali non erano mai stati interessati a tematiche di genere fantascientifico.

Spazio: 1999, per i suoi presupposti narrativi che escludevano il ricorso a viaggi interstellari tramite astronavi, tipici della *space-opera*, ebbe meno successo di *Star Trek* e la sua fama fu circoscritta al decennio dei Settanta, nonostante il recente revival del 1998-'99 e la sua ulteriore messa in onda notturna sulla Rai.

Quanto a *Star Trek*, di questo eccezionale immaginario narrativo s'è già parlato (cfr. *supra*, Parte prima, par. I.4). Con i telefilm dell'*Original Series* (la *Serie Classica*) e i suoi memorabili personaggi si comincia a delineare non solo una cosmogonia e una storia della Via Lattea altamente particolareggiata – specie e civiltà aliene, assetti politici nella Galassia, guerre, tregue e negoziati, commerci e visite dipomatiche – ma vengono proposti un design altamente gradevole, in linea con i tardi anni Sessanta (i primi episodi risalgono al 1967), e soprattutto dei valori altamente umanitari, votati al rispetto delle diversità e dei costumi altrui, all'importanza dell'esplorazione dell'ignoto per il bene dell'umanità – negli anni Sessanta si era in piena corsa allo spazio – e alla ferma consapevolezza della cifra ontologica dell'essere umano, al cospetto del Cosmo, in quanto essere senziente, intelligente e capace di amore.[2]

Dunque questi serial, graditi anche a una consistente parte dei «figli», contribuirono ad «abituare» i telespettatori alla visione di *science fiction* in TV, per giunta caratterizzata da contenuti introspettivi e intimisti oltre che da ingredienti tipici della *sf* d'azione. Era finito il tempo dell'ingenuo cinema fantascientifico pop o dichiaratamente *matinée* e di «serie B»: la fantascienza era entrata in una nuova, esplosiva fase creativa e tecnologica, e opere come gli imminenti *Guerre stellari* (1976) e *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (1977) al cinema e *Star Trek* in TV stavano ponendo le basi per un nuovo approccio all'audiovisione orientata alla *fiction* d'azione.

0.3. *Cartoons* televisivi: un'«aserialità» seriale

Un'altra piccola, grande innovazione attraversò gli schermi italiani dagli anni Settanta, e in particolare dalla metà del decennio, più o meno in contemporanea con l'arrivo dei primi *anime*: cominciò a giungere nel nostro etere, dagli Stati Uniti, un gruppo di «serial» commerciali, di mediocre fattura tecnica, dai canovacci semplici ma ricchi di *appeal* per il pubblico dei bambini. Si trattava di una nutrita squadra di graziosi *cartoons* prodotti dalla casa Hanna & Barbera, di indiretta derivazione disneyana ma particolarmente innovativi nello stile, più vicino alla sit-com dal vero, al telefilm d'avventura e all'umorismo warneriano, che non al sentimento di TOPOLINO & Co.

Abbiamo messo il termine serial fra virgolette non casualmente: infatti il formato di questi *cartoons* Hanna & Barbera, strutturati in episodi brevi ma di lunghezza maggiore rispetto ai sette minuti del cortometraggio classico (intorno agli undici-quindici minuti, per intenderci), erano e sono articolati in storie assolutamente autoconclusive e «atemporali», ovvero secondo canoni narrativi per i quali i protagonisti vivono in un eterno oggi predefinito e ipostatizzato. Ciò che conta in questo tipo di produzioni non è dunque una qualche evoluzione tematica degli eventi o una crescita emotiva dei personaggi: i protagonisti sono *definiti* una volta per tutte nei loro tratti fisici e caratteriali, e di volta in volta devono affrontare avventure nuove sì, ma che sostanzialmente non aggiungono quasi nulla alla situazione di partenza. L'eterno presente dei *cartoons* Hanna & Barbera è una sorta di marchio di fabbrica, oltre che un atteggiamento produttivo e narrativo. Un'«aserialità» di fondo, dunque, che però è strutturata in un formato televisivo effettivamente seriale.

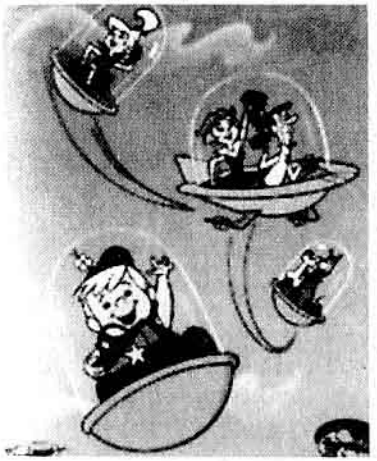
Vanno qui segnalate almeno le principali «serie» e i maggiori personaggi giunti in Italia e che godettero di un discreto (a volte eccellente) successo: i già citati ANTENATI (THE FLINTSTONES, 1960), i PRONIPOTI (THE JETSONS, 1962); BRACCOBALDO BAU (HUCKLEBERRY HOUND, 1958), che esordì insieme ad altri celebri personaggi come

i topini PIXIE e DIXIE e l'ORSO YOGHI (YOGI BEAR), con il suo *pal* BUBU (BOO BOO); oltre a BRACCOBALDO, l'altro famoso cane Hanna & Barbera è naturalmente SCOOBY DOO (1969), un cane danese dallo sguardo poco sveglio che, insieme ai quattro adolescenti SHAGGY, VELMA, DAPHNE e FREDDY risolve dei casi polizieschi o *thrilling*, senza mai dimenticare un *leitmotiv* umoristico e rilassato.

Dunque dei *cartoons* non solo basati su personaggi animaleschi e su toni da commedia per bambini, ma anche inserti in un certo modo «avventurosi»: è quanto avviene anche nelle due esilaranti serie con protagonisti l'aviatore-pilota-inventore DICK DASTARDLY e il suo fido ma dispettoso cane volante MUTTLEY, che si alza sulla sua minuscola coda rotante. Nella prima serie conosciuta dal pubblico italiano, in cui sono coprotagonisti altri due stralunati aviatori, l'uno fifone e l'altro balbuziente, DASTARDLY cerca a tutti i costi di catturare un piccione viaggiatore (celebre il tema musicale del *cartoon*, *Stop The Pigeon!*), fallendo però in ogni occasione e producendosi in vertiginose cadute aeree. Vera metafora dell'ostinazione arcigna e autolesionista – un po' come il VILCOYOTE o DAFFY DUCK, ma più perfido – DASTARDLY nella seconda serie (*Wacky Race*, ovvero *La corsa più pazza del mondo*) si intestardisce nel voler vincere un *rally* automobilistico al quale partecipano le vetture e i personaggi più bislacchi: cavernicoli, playboy, emuli della FAMIGLIA ADDAMS, gangster mafiosi, scienziati pazzi, taglialegna e soprattutto la bellissima, vanitosa, simpatica e ingenua (ma non troppo) PENELOPE PITSTOP, vera e propria attrazione della gara. Naturalmente, usando sempre metodi sleali, DASTARDLY è destinato ad arrivare perennemente ultimo, fra i ghigni strafottenti e divertiti di MUTTLEY.

La Hanna & Barbera ha comunque sfornato le serie più varie: basti pensare al *cartoon* «super-umoristico» *Gli Impossibili*, che ha per protagonisti tre parodici musicisti rock a metà fra i Beatles e i Rolling Stones e che nascondono delle identità supereroiche (FLUIDMAN, MULTIMAN, COILMAN); o all'avvincente SPACE GHOST, un supereroe spaziale. Possiamo chiudere il gruppo Hanna & Barbera con il simpatico CAPTAIN CAVE («*Unga Bunga!*»), un troglodita clavamunito e redivivo che opera in uno scenario simile a quello di SCOOBY DOO, e con l'affascinante SHAZZAN, forse il miglior serial Hanna & Barbera del periodo, insieme agli ANTENATI e alle avventure di DASTARDLY: SHAZZAN è infatti un genio in stile *Le mille e una notte* che scaturisce dall'unione delle due metà di un magico medaglione, ciascuna delle quali è incastonata negli anelli posseduti da due fratelli gemelli che si muovono in uno scenario fiabesco arabeggiante su di un magico dromedario alato; il maggior interesse di questa serie, se da un punto di vista squisitamente tecnico scorre sui consueti binari della mediocrità *low budget* di Hanna & Barbera, si rende interessante per la piacevole colonna sonora e per l'ottima caratterizzazione grafica dei personaggi e degli sfondi.

Non c'è stato soltanto questo tipo di serial fra l'azione e lo *humour*, ovviamente: negli anni Ottanta numerose altre serie *made in Usa* sono arrivate a intrattenere i bambini e i ragazzi italiani che nel frattempo stavano godendosi anche gli *anime*: ad esempio la serie di



A SINISTRA, DALL'ALTO
GLI ANTENATI.
I PRONIPOTI.

A DESTRA, DALL'ALTO
L'orsetto BUBU (in originale, BOO BOO) e l'orso IOGHI (YOGI).
BRACCOBALDO BAU.
Il gatto MISTER JINKS (in Italia, JINXIE) e i topini PIXIE e DIXIE.
Il cane SCOOBY DOO.

Tutte le immagini di questa pagina sono © Hanna & Barbera.

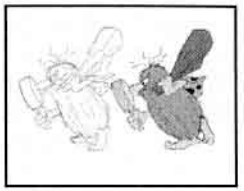
FLASH GORDON, notevolmente semplificata nel design e nei contenuti rispetto al capolavoro grafico di Alex Raymond ma più facilmente accessibile ai piccoli spettatori (e chissà, magari invitante alla riscoperta e lettura dei *comics* degli anni Trenta da parte delle nuove generazioni), o la riproposta dei *cartoons* di TARZAN, dal design piacevole anche se elementare e giocato su stilemi vicini al tratto del celebre disegnatore Russ Manning. Altri serial piuttosto piatti e trasmessi puntualmente da Mediaset sono stati ispirati da successi cinematografici, come i *cartoons* di *Scuola di Polizia* e *The Real Ghostbusters*, ma due sono i *cartoons* americani che forse hanno riscosso maggior successo nel periodo in questione: il tecnologico *Mask* e il fantasy *Masters of The Universe*.

Mask, uno dei tanti *cartoons* statunitensi basati sul merchandising di giocattoli, mette in scena una *task force* paramilitare pronta a controbattere alle iniziative del supergruppo criminale di turno: un *cartoon* comprensibilmente molto *yankee*, che coinvolge personaggi *politically correct* (bianchi, neri, gialli) e che in definitiva si rivela un serial divertente, anche se dai canovacci piuttosto scontati.

Infine il *cartoon Masters of The Universe*, un serial derivato da una linea di pupazzi fantasy della Mattel che anche in Italia andarono a ruba per almeno un quinquennio (dal 1982 al 1986 circa), ha per protagonisti il fortissimo HE-MAN, principe del mondo immaginario di *Eternia*. *Eternia* è uno scenario tipico del filone heroic fantasy, ricco di paesaggi un po' *à la* Howard (il creatore di CONAN IL BARBARO): proprio a CONAN somiglia HE-MAN, e comunque in modo edulcorato nei tratti caratteriali e nel design. Insieme a HE-MAN convivono molti comprimari, dotati di poteri molto variegati e impegnati a combattere le forze malefiche di SKELETOR, sinistro figuro dal volto di teschio. in *Masters of The Universe* sono riassunti tutti i più classici *clichés* del supereroe a fumetti e della letteratura fantastica: una spada magica, un castello fatato (*Grayskull*, ovvero 'teschio grigio') e dei temibili avversari, e soprattutto un design «ipervitaminizzato» mutuato dalla corporatura di Arnold Schwarzenegger e dalla sua interpretazione del barbaro cimmero.

Ancora una volta e per concludere, va rilevato che anche nel caso dei MASTERS l'impianto seriale è pressoché assente, e gli episodi sono quasi del tutto indipendenti l'uno dall'altro. Un'ultima caratteristica consueta di questo e di altri *cartoons* americani, infine, è il momento «didattico» (e anche molto «demagogico», pur se a fin di bene) inserito alla fine di ogni puntata, in cui HE-MAN o qualche altro eroe si prodiga in consigli e insegnamenti elementari sulla condotta da tenere in certe situazioni, o sulla spiegazione della morale dell'episodio appena visto. Un espediente che di certo stupisce gli appassionati di produzioni giapponesi: nella tradizione dell'animazione nipponica generalmente le azioni si commentano da sé, e il piccolo spettatore capisce da solo gli insegnamenti proposti dall'*anime*, senza che essi vengano ulteriormente ribaditi dall'accondiscendenza dell'eroe, come ad accertarsi che il messaggio sia chiaro, producendo però, talvolta, un effetto di ridondanza.[3]

Una menzione speciale, anche se non si tratta di un *cartoon*, va



SOPRA
CAPTAIN CAVE; © Hanna & Barbera.

COLONNA A SINISTRA, DALL'ALTO
DICK DASTARDLY e MUTTLEY;
GLI IMPOSSIBILI;
SPACE GHOST;
© Hanna & Barbera.

COLONNA A DESTRA, DALL'ALTO
Il genio SHAZZAN, con i giovani CHUCK e NANCY e il dromedario alato KABOOBI; © Hanna & Barbera.
Locandina di *Mask*; © Mattel.
Un modellino di HE-MAN, protagonista dei *Masters of The Universe*; © Mattel.

fatta per uno spettacolo che ha davvero fatto epoca: il *Muppet Show*, ideato dal geniale Jim Henson. I MUPPETS, capeggiati idealmente dall'istrionico ranocchio KERMIT, ci restituiscono ancora oggi il sapore dolce e scanzonato di una TV anni Settanta-Ottanta generalmente di buona qualità, pur se circoscritta ai programmi d'importazione come gli *anime* o gli spettacoli di fattura anglofona.

Rimangono, col senno di poi, molti rimpianti: la TV italiana raramente è stata in grado di proporre all'infanzia e all'adolescenza delle trasmissioni di alta qualità. Le realizzazioni indirizzate miratamente al pubblico degli *under 18* è molto scarsa e, rivista oggi, non regge al tempo che è passato, ed è attualmente improponibile: viceversa strategie pedagogiche più lungimiranti, come quella del celebre programma americano *Sesame Street*, vera e propria perla mondiale dell'intrattenimento televisivo per i bambini, oggi appaiono come un inarrivabile modello educazionale per i più piccini che stranamente (o prevedibilmente) le TV italiane si guardano bene dall'imitare, in base a non meglio specificati orgogli nazionalistici.

Note

1. Sulla storia della Marvel Comics cfr. *La grande avventura dei fumetti*, vol. I. Cfr. inoltre, sulla storia dei supereroi, S. Brancato, *Fumetti*, e L. Daniels, *Five Fabulous Decades of The World's Gratest Comics*. Il sito ufficiale della Marvel è *www.marvel.com*. Infine, tanto per gradire, sui fumetti della DC Comics cfr. L. Daniels, *Sixty Years of The World's Favourite Comic-Book Heroes*.

2. Su *U.F.O.* cfr. M. Ciroi, *UFO*, «Star Trek», n. 5. La Rai trasmise sedici episodi della serie fra il 1971 e il 1973. Sul DOTTOR WHO cfr. il *Dossier Dottor Who*, «Nathan Never – Almanacco della Fantascienza», 1997. In Italia giunsero solo poco più di venti episodi appartenenti alla dodicesima serie, interpretati dall'attore Tom Baker. Per maggiori notizie su questo personaggio si possono visitare i siti Internet *www.sky.net/~dgleason/wholink.html*; *orca.ucd.ie/Doctor_Who*; *www.bris.ac.uk/Depts/Union/BTS*; *www.cris.com/~Perval/who.htm*. Almeno in nota, occorre segnalare altre due serie di fantascienza che, fra la fine degli anni Settanta e gli anni Ottanta, hanno contribuito a divertire gli spettatori italiani: *Buck Rogers* e *Galactica*. Per maggiori notizie cfr. A. Mickovic - M. Rossi, *Galactica*, «Star Trek», n. 6, e A. Mickovic - M. Rossi, *Buck Rogers*, «Star Trek», n. 10.

3. Per maggiori notizie sui tanti eroi di Hanna & Barbera, occorre assolutamente visitare il sito Internet della Universal Press Syndacate, la *major* del cinema hollywoodiano cui appartiene la casa di produzione di *cartoon*: *http://www.uexpress.com/ups/comics/*; il sito contiene anche tutte le informazioni e il materiale relativo a eroi della MGM e ad altri come i GHOSTBUSTERS ecc. Interessante anche il sito dei MASTERS, che contiene proprio tutto sui pupazzetti muscolosi: *http://www.he-man.org/clyner/figures_guide.html*. Infine, per notizie su BUGS BUNNY, VILCOYOTE e amici, va ribadito il sito della Warner Bros: *http://warnerbros.com*.

I. Dal Giappone con colore

Più o meno tutti i contributi sui disegni animati giapponesi, finora giustamente concentratisi nell'intento di dare una corretta collocazione artistica e mediale ai prodotti animati del Sol Levante combattendo i pregiudizi dell'opinione pubblica, si sono più che altro dedicati alla trattazione ed elencazione delle caratteristiche tecniche dei vari serial, alla cura di complesse cronologie, alla descrizione delle trame, ai doppiaggi e agli adattamenti giapponesi e italiani. Tuttavia mancano ancora i tentativi di trattare il fenomeno *anime* dal punto di vista dell'*immaginario giovanile italiano*: crediamo che oggi ai pedagogisti e ai giornalisti italiani importi poco di quale sia stato il successo fra i ragazzi *giapponesi* di LUPIN III o GUNDAM. Soprattutto, ai saggisti che si dedichino ai serial nipponici dovrebbe interessare l'impatto verificatosi in Italia fra l'opinione pubblica, il sistema dell'informazione, i piccoli telespettatori e gli *anime*.

Questa Parte del saggio dunque prova a dare qualche notizia generale sull'arrivo degli *anime* nel nostro Paese, sulle precise caratteristiche strutturali dei disegni animati giapponesi e sui pregiudizi che ne hanno minato la reputazione qui da noi.

Prima di addentrarci nel cuore del nostro argomento, ad ogni modo, va chiarito un importante elemento metodologico su cui abbiamo basato le nostre considerazioni e analisi: abbiamo cioè preso in esame il vasto *corpus* di *anime* giunti in Italia nel quindicennio *dal 1976 al 1990*, senza voler addentrarci negli anni dal 1991 al 1999 per più ragioni. Innanzitutto per non correre il rischio di perdere una visuale sufficientemente distaccata dal punto di vista storico e critico: i serial recenti, infatti, in certi casi hanno concluso la loro programmazione solo da pochi anni o mesi, o addirittura sono in corso di trasmissione da parte delle emittenti italiane che ne hanno acquistato i diritti. Inoltre in questo periodo sono in pieno svolgimento, nel nostro Paese, fenomeni di intenso consenso giovanile ed esplosione commerciale degli *anime* perché si possano scrivere delle parole adeguatamente obiettive e che posseggano un certo qual grado di «de-

finizione», questo almeno a nostro avviso. Soprattutto, però, la decisione di limitare il nostro lavoro al periodo 1976-1990 riguarda una precisa scelta di campo: in questo quindicennio si sono svolti i «giochi decisivi», si sono verificate le coincidenze centrali e aperti i dibattiti «epocali» sui *cartoons* giapponesi, si sono rivelati tutti i subdoli e ipocriti razzismi dell'Italietta giornalistica e scolastica, sono state mandate in onda le serie più importanti e «di rottura».

I giovani spettatori che *per primi* hanno goduto delle avventure degli eroi, quasi-eroi e antieroi nipponici, sono ancora oggi *pervasi di Giappone*: la maggior parte di essi ricorda con un affetto inossidabile i *characters* del Sol Levante e il vasto merchandising a essi correlato (dai giocattoli alle sigle musicali italiane); alcuni di essi sono inoltre diventati direttori editoriali e/o responsabili di case editrici multimediali che oggi pubblicano fumetti e videocassette di vecchi e nuovi eroi giapponesi a uso e consumo non solo dei loro coetanei, cioè degli altri componenti la generazione dei «figli», ma anche dei «nipoti», ovvero i nuovi *otaku* ricordati poche righe più su, principali protagonisti di quella «seconda ondata» di cui si dirà.

I.1. «Cenni sull'universo»: note sui primi *anime*

Esiste una vasta e competente bibliografia descrittiva sui disegni animati giapponesi, con la quale non vogliamo né possiamo entrare «in concorrenza».[1] Tuttavia, per introdurre l'argomento, è irrinunciabile delineare – anche solo a grandissime linee – il complesso quadro dell'animazione giapponese, se non altro fino alla metà degli anni Settanta, cioè fino al momento in cui per la prima volta gli *anime* televisivi giunsero in Italia.

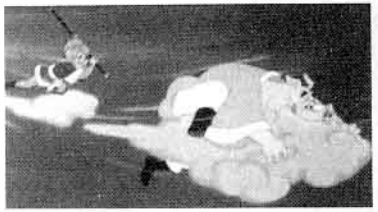
In Giappone il cinema d'animazione ebbe inizio, nei suoi primi tentativi artigianali, intorno al 1914; del 1932 è il primo *anime* parlato in giapponese e del 1958 il primo lungometraggio che riscuote ampi consensi critici in Occidente: *Hakujaden* (*La leggenda del serpente bianco*), della Toei Doga, vinse nel 1959 il Diploma Speciale al «Festival del Cinema per Ragazzi» di Venezia. Di questo primo periodo dell'animazione nipponica, anche altre opere sono giunte in Italia: ad esempio *Saiyuki* di Tezuka Osamu (1960), tratto dall'antica leggenda cinese del mitico scimmiotto di pietra SUN WUKONG e da noi orribilmente tradotto e adattato come *Le tredici fatiche di Ercolino*; o *Anju to Zushiomaru* (*Anju e Zushiomaru*, 1960), tradotto in Italia come *Robin e i due moschettieri e mezzo*; e infine *Arabian Night - Sindbad no boken* (*Notte araba: le avventure di Sindbad*, 1962), da noi *Simbad il marinaio*.[2]

Già da questi primi esempi sono rilevabili due elementi molto importanti: da un lato l'inevitabile riconoscimento della critica nei confronti dei primi episodi riscontrabili della cinematografia d'animazione giapponese, dall'altro l'inizio della detestabile abitudine italiana di adattare arbitrariamente le opere nipponiche. Perché «Le tredici fatiche di Ercolino»? SUN WUKONG è un personaggio della mitologia cinese ed è una scimmia, perché dunque togliergli dignità attribuendogli un'ascendenza greca? Inoltre, perché «Robin e i due moschettieri e mezzo»? Il titolo originale era composto da due nomi propri, che in italiano suonerebbero precisamente «Angiu» e «Zusciomàru», niente di più difficile, ad esempio, dei nostrani GIUFÀ o RUGANTINO. Si vede che fin da subito gli adattatori italiani credettero opportuno attenuare o eliminare i riferimenti orientali, e i nomi stessi, ritenuti forse impronunciabili dai provincialotti italiani del miracolo economico, vennero tramutati in nomignoli senza senso, anche per sfruttare il facile (troppo facile) richiamo di personaggi occidentali come ERCOLE o ROBIN HOOD. Il fatto ancora più «grave» è che negli anni a venire questa scorretta consuetudine sarebbe proseguita perfino «riciclando» la celebrità ormai raggiunta da personaggi giapponesi come HEIDI (la HEIDI dell'*anime*, ovviamente) e GOLDRAKE: il film animato *Hakucho no oji* (*Il principe dei cigni*, 1977) venne distribuito in Italia con il titolo *Heidi diventa principessa* e il serial robotico *Tosho Daimos* (*General Daimos*, 1978) venne presentato anche come «il figlio di Goldrake».

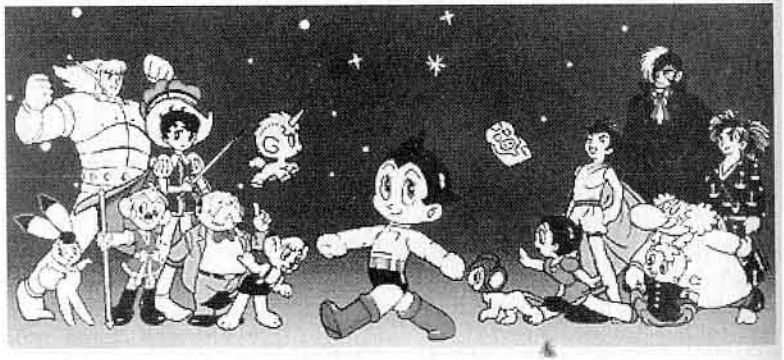
Fra il 1962 e il 1963 vennero prodotti i primi serial per la TV giapponese: uno di questi, *Tetsuwan Atom* (*Atom dal braccio di ferro*), ancora di Tezuka Osamu, fu il primo *robot* dell'animazione nipponica, e per i contenuti particolarmente adatti ai bambini fu anche importato negli Stati Uniti col nome di ASTROBOY, appellativo con il quale più tardi sarebbe giunto pure in Italia. TETSUWAN ATOM e il contemporaneo TETSUJIN 28 GO (UOMO DI FERRO 28) di Yokohama Mitsuteru in pratica inaugurarono, in modo rudimentale, il genere robotico, che dagli anni Settanta sarebbe divenuto uno dei filoni più rappresentativi dell'animazione giapponese in tutto il mondo.

Del 1965 è il celebre *Jungle taitei* (*L'imperatore della giungla*), dell'inossidabile Tezuka, che non a caso in Giappone è denominato ancora oggi – è morto nel 1989 – il 'dio dei manga', *manga no kamisama*. Tezuka in effetti è stato il più prolifico autore di fumetti giapponese, il maggiore caposcuola del *manga* e dell'*anime* dagli anni Cinquanta all'inizio degli anni Settanta, e molte delle sue creature a fumetti sono state trasposte in video o al cinema, soprattutto grazie all'originalità delle trame e alla profondità dei contenuti, spesso di livello «filosofico». La serie *Jungle taitei*, che in Italia arrivò in seguito con il titolo *Kimba il leone bianco*, fu completata nel 1967 da un omonimo e bellissimo film che, col titolo *Leo il re della giungla*, vinse (e mai premio fu più appropriato) il Leone di San Marco alla «XIX Mostra del Cinema per Ragazzi» di Venezia.[3]

Dalla metà degli anni Sessanta, insomma, il «la» era stato dato: gli studi di produzione si erano del tutto messi in moto, le TV private e, progressivamente, anche quella di Stato, la NHK, cominciavano a richiedere serie animate con sempre più insistenza, e una nuova febbre stava cominciando rapidamente a salire, per esplodere negli anni seguenti con il nome di *anime boom*. Nel giro di pochi anni, i *generi* nei quali si articolavano le vicende narrate dagli *anime* rapidamente si moltiplicarono, al punto da raggiungere una grande varietà e differenziazione, del tutto sconosciuta nel mondo dell'animazione seriale occidentale. Le case produttrici divennero ben



DALL'ALTO A SINISTRA IN SENSO ORARIO
Una scena da *Hakujaden*; © Toei Doga. JUNGLE TAITEI, noto in Italia come KIMBA, IL LEONE BIANCO; © Tezuka Productions/Mushi Productions. La prima serie in bianco e nero di TETSUWAN ATOM, personaggio noto in Italia come ASTROBOY e del quale ci è giunta la seconda serie (a colori); © Tezuka Productions. Una scena da *Saiyuki*, film al quale lavorò anche Tezuka Osamu; © Toei Doga.



SOPRA
I maggiori personaggi di Tezuka Osamu; © Tezuka Productions.
A FIANCO
Questa doppia tavola di *Jungle taitei* fa sorgere più di un sospetto sull'eventuale plagio della Disney (*Il Re Leone*) ai danni di *Kimba, il leone bianco*: oltre al *concept* della trama, è ripreso anche il tema della nuvola a forma di leone; © Tezuka Productions.

presto estremamente prolifiche e presero a realizzare non solo serie la cui idea di base e le cui sceneggiature fossero create appositamente per la trasposizione animata, ma anche *anime* ripresi da celebri *manga*: è questo il caso delle opere di Tezuka, di Nagai Go, di Shirato Sanpei e di tanti altri celebri *mangaka*, di ieri e di oggi.

Infine, una nota importante che non sempre viene tenuta in debita considerazione: l'esorbitante numero di serie prodotte in Giappone dal 1963 a oggi. Fino al 1990, data sulla quale la nostra ricerca si ferma, fra serie e film gli *anime* giunti in Italia raggiungevano l'impressionante numero di oltre trecentocinquanta prodotti, dei quali la maggior parte seriali. Se si considera che gli *anime* giunti da noi sono soltanto una parte del *corpus* animato realizzato in Giappone, ebbene si può cominciare a far mente locale sull'enormità che ha nel Sol Levante quest'attività creativa e di mercato, e di quanto sorpassi in dimensioni il mondo dell'animazione occidentale.

I.2. L'*affaire* computer: *cahier de doléances*

Un atteggiamento di disarmante supponenza coinvolge negativamente i disegni animati giapponesi fin dal loro esordio in Italia. Chi non ha mai sentito la diceria secondo cui gli *anime* sarebbero da sempre realizzati con il computer o, nella peggiore delle ipotesi, addirittura *dal* computer? La varietà, la fantasia e, va detto, l'idiozia di queste «accuse» deliranti vanno opportunamente catalogate per un successivo *cahier de doléances*. Ecco, in sintesi, le «critiche» regalateci, fin dagli anni Settanta, dai superinformati, superseri, superprofessionali giornalisti italiani:

1 – i fumetti e i disegni animati giapponesi sono fatti con dei supercomputer, giapponesi pure quelli;
2 – le sceneggiature vengono tirate fuori dai computer, secondo degli schemi di base piatti e ripetitivi;
3 – i disegni e i colori, la stessa regia vengono realizzati da computer pre-programmati;
4 – gli studi di produzione giapponesi sono sempre semideserti perché tanto fanno tutto i computer;
5 – i giapponesi non sono per niente creativi e imitano dalle altre culture, specie quella americana;
6 – i giapponesi hanno imparato quel poco che sanno dalla Disney, che non ha mai usato né mai userà il computer.

L'elenco delle critiche agli *anime* potrebbe continuare, ma in questo paragrafo preferiamo concentrarci solo sulle baggianate a proposito del computer. Cominciamo col dire qualcosa a proposito del cosiddetto «sistema italiano dell'informazione giornalistica»: di esso si parlerà più a fondo nei prossimi paragrafi, ma qui basti dire che strutturalmente – se ne converrà – le notizie non sempre sono scritte da giornalisti che conoscono bene l'argomento di cui vanno a parlare; peggio, il sistema giornalistico favorisce ciclicamente gruppi di notizie, informazioni che il pubblico in vario modo richiede.

Furio Colombo è costretto ad ammettere:

> Una gigantesca onda di materiale «ricevuto e pubblicato» si sta riversando sui giornali e telegiornali di tutto il mondo. [...]. È la tendenza, per convenienza, per facilità – ma anche in cerca di effetto e dunque di audience – ad associarsi ad ogni «rivelazione», ad ogni «denuncia», pur di apparire fra i protagonisti del clamore. [...]. In questi casi, invece che a un confronto fra reporter decisi a far luce con indipendenza e organizzazione critica, ci si trova di fronte a una gara di narrazioni a effetto. [Cfr. F. Colombo, *Manuale di giornalismo internazionale*, pp. 14-16]

> una massa di materiali viene accumulata su un unico argomento (o contro un unico obiettivo) in modo da formare una opinione negativa prima ancora che gli addetti ai lavori abbiano tempo e modo di verificare. [...]. Ovvero la chiave di lettura di un *pregiudizio ideologico* interviene così presto che riesce a oscurare non la narrazione del fatto ma il senso del fatto stesso. [Op. cit., pp. 59-60, corsivo nostro]

La credenza che i disegni animati giapponesi siano realizzati dal computer non solo rientra nel novero delle «false notizie» e delle «notizie distorte» di cui Colombo ci informa lungo l'intero arco del suo saggio; essa è compresa anche nell'ambito delle cosiddette «leggende metropolitane», ovvero di quelle finte notizie che circolano per passaparola e perfino nel giornalismo scritto e televisivo, e vengono date per vere quando invece non se ne conoscono le fonti né sono possibili delle loro verifiche, ma per la ricchezza dei particolari da cui sono condite appaiono «naturalmente vere». Dunque l'approssimazione regna sovrana e i lettori vogliono leggere cose che già sanno, o che credono di sapere, e che in ogni caso rispecchino l'immagine che di quel dato argomento si sono costruiti: quindi, *se* gira voce che gli *anime* sono fatti col computer, *allora* sarà sicuramente così, perché lo dice il giornale. La tremenda autoreferenzialità di questo perverso sistema porta alla nascita continua di devianti luoghi comuni e banalità, con le quali per giunta ci si fa spesso belli: «ah, i cartoni giapponesi... tutte schifezze violente e fatte col computer; invece quelli di Walt Disney...». L'elemento più tragico del problema è la totale ignoranza, da parte dell'opinione pubblica, da un lato su come vengono realizzati gli *anime* e dall'altro su come vengono prodotti i recenti *cartoons* americani di Walt Disney.

Ma andiamo con ordine con il *cahier de doléances*.

1, 2, 3 – Non esistono ancora, nel 1999, computer *senzienti* in grado di capacità decisionali complesse e tantomeno creative, figuriamoci negli anni passati; si parla di computer *sfornacartoons* fin dal 1978, data d'arrivo in Italia di GOLDRAKE, ma chi ha mai visto uno di questi fantomatici elaboratori intelligenti? Il ridicolo, insensato, malato passaggio mentale operato da chi per primo ha creato dal nulla questa falsa notizia è più o meno questo: «Goldrake e Mazinga sono robot, nelle loro avventure ci sono un sacco di computer e marchingegni elettronici, i giapponesi sono esperti di tecnologia, non hanno la delicatezza Disney, quindi i loro cartoni li hanno fatti realizzare ai computer». Tutto qui: un assurdo e superficiale pre-

giudizio eurocentrico ha generato una panzana colossale. Non solo si demonizza l'operato degli artisti e artigiani giapponesi attribuendo loro mancanza di fantasia, insistenza sui meccanismi della serialità, eccessiva attenzione alla commercializzazione del prodotto, spigolosità del design, ma per giunta si perdura sull'idea che il tutto sia costruito da elaboratori elettronici. Da un lato c'è la totale ignoranza circa i computer, che sempre e comunque sono macchine da programmare fin nei minimi particolari per ottenere anche solo un semplice caffè (figurarsi per una serie a disegni animati); dall'altro c'è la malsana intenzione di denigrare non solo tali fantasmatici computer per il semplice fatto di essere giapponesi, ma addirittura lo stesso concetto di «disegno animato realizzato con l'aiuto del computer». C'è insomma il tentativo (riuscito, malauguratamente) di separare nettamente un'animazione «buona», fatta solo con carta, pennelli e tempera, da un'animazione «cattiva», coadiuvata dalla computergrafica. L'equivoco è subdolo, perché unilaterale: sono brutti solo i computer giapponesi, invece quelli americani no, solo perché sono americani.

4 – Va ribadito invece che storicamente gli *anime* sono pressoché sempre stati creati, studiati, disegnati, colorati e diretti quasi esclusivamente «a mano», e il computer è stato utilizzato, solo in alcuni *anime*, e solo in alcune scene (specialmente nelle sigle di apertura e chiusura), come piccolo aiuto per aumentare l'effetto cinematico, perfezionare alcune inquadrature, rendere più vividi degli effetti luminosi. Il costo della manodopera, giapponese e soprattutto coreana, cinese e filippina, è enormemente più basso e conveniente rispetto agli eventuali costi di «supercomputer» in grado di creare storie dal nulla; fermo restando comunque, e lo diciamo con un sorriso sulle labbra, che i computer *sfornacartoons* non esistono. Dunque gli studi di produzione di *anime* non sono deserti, ma anzi sono (ri)pieni di disegnatori dai diciott'anni in su, ciascuno chino sul suo piccolo e angusto tavolino da disegno, zeppo di pennellini e boccette di colore.

I disegnatori si possono suddividere fondamentalmente in quattro categorie: i *pittori dei fondali*, sempre rigorosamente e stupendamente dipinti a mano (a olio, a tempera, con gli acrilici, con l'aerografo); i *character designers*, ovvero gli ideatori delle fisionomie dei personaggi, quelli che studiano i volti, i caratteri, i corpi, l'abbigliamento dei protagonisti come dei comprimari; gli *animatori*, cioè coloro i quali studiano, scena per scena, sequenza per sequenza, come gli oggetti e i personaggi inquadrati devono muoversi; e infine gli *intercalatori* (in inglese, *in-betweeners*), ovvero quelli che disegnano i singoli *frames* che compongono un movimento. Poi, oltre alle decine e decine di disegnatori, ci sono i registi, gli operatori, gli sceneggiatori e via con una serie abbastanza lunga di professionisti che contribuiscono al perfetto confezionamento del prodotto finito. Anche se, naturalmente, la suddivisione dei compiti non coincide necessariamente con la distinzione delle persone che li svolgono: un *character designer* spesso collabora alle animazioni e anche alla regia, ad esempio. Per rendersi subito conto di quale sia la dif-

ferenza tra la professionalità degli animatori giapponesi rispetto alla rudimentalità e superficialità dell'animazione seriale statunitense, basti sapere che l'emittente ABC di Los Angeles, nel 1984, invitò due noti autori giapponesi – i celebri Dezaki Osamu e Sugino Akio – a stare negli Usa per un anno intero, per *insegnare* allo staff americano le tecniche di animazione nipponica (cfr. Murakami S., *Anime in tv*, pp. 86-87).

5, 6 – Se c'è una cosa di cui i giapponesi vanno oltremodo fieri è la loro cultura, di grande fascino, complessità e antichità: in quasi tutte le storie a fumetti e nei disegni animati giapponesi, vi sono continui ed evidenti riferimenti alle leggende, alla storia, ai miti e alle religioni nazionali, argomenti per i quali i giapponesi nutrono un profondo attaccamento. Il popolo del Sol Levante ha semplicemente la lungimiranza di saper cogliere qualcosa di buono dalle altre culture, compresa quella statunitense: ad esempio, Tezuka Osamu dichiarava spesso di essere un grande ammiratore di Walt Disney, per l'eleganza del suo tipo di animazioni, la gradevolezza del design, i grandi ed espressivi occhioni di personaggi come BAMBI. Ma forse un solo animatore americano ha mai fatto dichiarazioni anche solo lontanamente simili nei confronti dei grandi animatori giapponesi? Va ricordato che da almeno vent'anni i maggiori studi di produzione americani hanno fra i responsabili delle animazioni autori nipponici. Inoltre, c'è da notare che i *cartoons* giapponesi negli ultimi anni hanno apportato tutte le maggiori innovazioni tecniche, sceneggiative e linguistiche della *fiction* d'animazione mondiale: spiace quasi ammetterlo, ma il mondo del *cartoon* americano, europeo e italiano – pur artefice, ultimamente, di prodotti ragguardevoli come *La Freccia Azzurra* e *La Gabbianella e il Gatto* di Enzo D'Alò – oggi non può oggettivamente raggiungere il livello degli *anime*, e questo nient'affatto per una questione di budget: esistono molti capolavori nipponici che, a parità di livello tecnico, sono costati la metà di analoghi lungometraggi Disney. Un aneddoto: nell'aprile 1997, all'uscita dal cinema di Maiori, durante il festival *Cartoons on the Bay* di Amalfi, il grande animatore italiano Guido Manuli disse sconsolato al collega Enzo D'Alò, commentando l'anteprima del nuovo lungometraggio di *Black Jack* diretto da Dezaki Osamu: «noi non ci arriveremo mai...»; D'Alò rispose affermando «a me non piace più la Disney!», commentando la deludente proiezione di *Hercules* della sera prima. Alle loro oneste ammissioni, però, fa da contraltare un atteggiamento quasi come «arrabbiato» da parte di altri bravi autori (Bruno Bozzetto, Maurizio Nichetti e altri), che ha impedito loro, di fronte al superiore livello dinamico e registico degli *anime* cinematografici, di provare a imparare qualcosa dai codici espressivi e dalle tecniche realizzative dei *cartoons* del Sol Levante.

Infine, per tornare alla falsa informazione per la quale la Disney, al contrario dei giapponesi, non userebbe la computergrafica, vanno distinte nettamente le tecniche d'animazione fino agli anni Settanta e quelle successive. Questo vale sia per gli *anime* che per i *cartoons*: fino a quando l'evoluzione degli elaboratori grafici non l'ha

permesso, infatti, i disegni animati sono stati creati in Giappone – così come in America – con tecniche assolutamente tradizionali.

Per notizie esaustive sulla storia del *cartoon* europeo e americano, si rimanda a G. Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*; qui basti notare, come venne rilevato già diversi anni fa, che i computer svolgono solo una fase di velocizzazione del lavoro tecnico, in Giappone così come negli Usa:

> L'animazione "digitalizzata" permette un enorme risparmio di tempo. I disegni a matita (ognuno dei quali andrebbe xerografato, colorato sul retro, montato manualmente sullo sfondo e finalmente ripreso) vengono "inseriti" uno per uno nella memoria del calcolatore, insieme agli sfondi su cui dovranno muoversi. L'apparecchio è in grado di colorarli elettronicamente (seguendo le indicazioni impartite dall'operatore) e di sistemarli automaticamente sullo sfondo prescelto. Tutte le sequenze nelle loro varie esecuzioni (a matita, colorate, con e senza sfondo) vengono immagazzinate in *hard disks* (supporti esterni della memoria del computer) e possono essere "richiamate", modificate e combinate diversamente (con nuovi sfondi, altri colori, ecc.) in caso di scene con elementi ripetitivi. Il metodo è stato usato per la prima volta in Usa nel 1969, per la serie *Hot Wheels* (nota anche in Italia come *Ruote Roventi*); attualmente ne fanno largo uso i produttori Hanna & Barbera. [Cfr. *Cartoni e computer*, «IF», n. 5/8, 1983, *Speciale Orfani e Robot*, p. 48]

Questo brano, a cura di Alfredo Castelli e Gianni Bono, redatto nel 1983, è con molta probabilità la prima voce veritiera in Italia sull'*affaire* computer a proposito degli *anime*, quando ancora essi erano conosciuti come «cartoni animati giapponesi». Attenzione: viene segnalato chiaramente che i primi a fare uso del computer furono gli americani, per una serie animata nata esclusivamente come supporto televisivo a delle automobiline giocattolo, le *Hot Wheels* per l'appunto. Anche in altre occasioni un serial avrebbe dovuto la sua esistenza al merchandising (anziché l'inverso) – basta pensare alle avventure dei *Masters* degli anni Ottanta, ma di questo s'è già detto. Piuttosto appare chiaro come, se nel 1983 non si era ancora raggiunto un livello tecnologico sufficiente a far sì che il computer svolgesse più o meno tutte le funzioni creative e tecniche per la realizzazione di un serial animato, figurarsi quale poteva essere il livello di computerizzazione negli anni Settanta, ovvero il periodo in cui furono realizzate le serie che per prime giunsero in Italia dal 1975 in poi. Quanto alla Disney, vanno nettamente distinti il periodo che va dalle origini (metà degli anni Venti) fino agli anni Settanta e da allora fino a oggi. Senza bisogno di attestare primati di paternità e decidere quale sia stato il primo lungometraggio o cortometraggio Disney a ricevere l'aiuto della computergrafica, basti pensare che già a partire da *La sirenetta* (1989) e, più di recente, *Aladdin* (1992), le scene in CGI (*Computer Graphic Imaginery*) si distinguono rispetto a quelle «tradizionali» senza alcuna difficoltà; per non parlare delle scene realizzate con tecnologia VR (*virtual reality*) in *La bella e la*

bestia (1991) e alle lunghe, complesse e movimentate sequenze elettroniche presenti nel *Re Leone* (1994).

Una cosa dev'esser chiara: qui non si condanna minimamente l'uso del computer, anzi si auspica il sempre più massiccio uso delle tecnologie digitali per la realizzazione di storie audiovisive di grande impatto visuale ed emotivo; tecnologie che si spera possano convivere con modalità realizzative più classiche senza che si facciano inopportuni paragoni o recriminazioni «nostalgiche». Forse che capolavori tecnici e narrativi americani come *Toy Story* (1995) non sono assolutamente apprezzabili sotto molti punti di vista?

La questione è invece sottilmente diversa. Da un lato va fatto notare che per anni (ogni tanto, ancora oggi) gli *anime* sono stati additati dalla stampa italiana come orrendi prodotti malvagi scaturiti da diabolici computer, anche quando si trattava di capolavori di fronte ai quali i più restii critici cinematografici occidentali hanno versato copiose lacrime di commozione e approvazione. Invece, sfidiamo chiunque a trovare testi giornalistici nei quali, parlando delle scene elettroniche presenti nei più recenti film Disney, lo si faccia in termini critici, negativi e denigranti: è probabile non si trovi nemmeno una riga di perplessità sulla computergrafica americana, ma anzi di sereno compiacimento per i grandi avanzamenti della tecnologia cinematografica votata alla creazione di scene sempre più spettacolari e suggestive. In sostanza, per tornare a quanto detto su, se la tecnologia è occidentale va bene, ma se viene dal Giappone è negativa e dannosa.

Dall'altro lato, è d'obbligo rilevare le grandi differenze nell'uso della computergrafica da parte degli americani rispetto ai giapponesi. Gli autori nipponici, ci pare di poter affermare, utilizzano gli effetti computerizzati in almeno *due* modi: quando il film che richiede l'uso della *CGI* è avventuroso, fantascientifico o comunque di un genere che non crea «distonie» con le immagini digitali, allora la visualizzazione di tali effetti è in qualche modo percepibile ma non crea alcun disturbo allo spettatore, anzi ne aumenta l'emozione visiva (pensiamo, per fare un esempio noto, ad *Akira* di Otomo Katsuhiro); quando invece il film è ambientato in periodi storici «dissonanti» rispetto agli effetti elettronici, ebbene le scene in *CGI* diventano «discrete», poco percepibili – basta guardare l'eccellente esempio del recente *La principessa Mononoke* di Miyazaki Hayao.

I giapponesi, in questo secondo caso, tengono dunque in modo particolare a dissimulare l'uso del computer, e questo per due ragioni parallele, l'una artistica e l'altra ideologica: secondo gli autori dell'Arcipelago sarebbe stilisticamente «disomogeneo» far sì che, all'interno di un lungometraggio, si avvicendassero scene le cui tecniche di creazione fossero evidentemente diverse; ne andrebbe dell'unitarietà espressiva dell'opera – e lo stesso regista americano James Cameron, a proposito del realismo delle scene generate al computer nel cinema dal vero, ama parlare di «fotorealismo digitale». Inoltre la cultura e l'ideologia giapponesi si basano molto sull'umiltà, la modestia e la ricerca della sobrietà interiore ed esteriore, dunque scene anche enormemente spettacolari non devono e-

videnziare dei virtuosismi tecnico-stilistici da parte degli animatori ma essere esclusivamente al servizio della *narrazione* e degli spettatori, virtualmente sovrani del prodotto al quale assistono.

Negli Stati Uniti invece, a nostro avviso, è avvenuto all'incirca tutto l'opposto: dal momento in cui i software grafici l'hanno consentito, gli *studios* americani, quelli Disney soprattutto, hanno teso i loro sforzi alla creazione di scene e sequenze di spettacolarità elettronica di grande «enfasi». In questi lungometraggi, come il già citato *Il Re Leone*, la Disney ci fa assistere a una non celata affermazione delle sue possibilità tecniche. Tutto ciò, unito alla parzialità di certo giornalismo italiano, ha molto indisposto i fan degli *anime*, che in generale non avrebbero nulla contro l'animazione americana ma che, esasperati da cotanta disinformazione e pregiudizialità, spesso diventano decisamente insofferenti nei confronti dell'animazione *made in Usa*. Il loro pensiero, o almeno quello di una loro nutrita porzione, può all'incirca essere tradotto così: «Ma perché i *cartoons* americani, che valgono la metà di quelli giapponesi, vengono osannati e invece i miei eroi, artisticamente e narrativamente molto più validi, vengono bistrattati come se si trattasse di opere demoniache create da autori depravati? E allora al bando Disney: preferisco combattere una battaglia contro un colosso arrogante, che ha imparato dai giapponesi, piuttosto che sottostare alle falsità e all'ignoranza dei giornalisti, dell'opinione pubblica e dei miei stessi genitori».

Naturalmente non è vero che gli americani hanno imparato tutto dai giapponesi, anzi fino a un certo punto è piuttosto vero il contrario: Tezuka, che è stato uno dei padri della cinematografia d'animazione mondiale, dichiarava spesso di aver imparato quasi tutto il mestiere dallo studio attento dei prodotti Disney classici; ma è indubbio che, a partire dagli anni Settanta, le tecniche realizzative, i linguaggi narrativi e le politiche di serialità introdotte in Giappone da case produttrici come la Toei Doga, la Nippon Animation, la Sunrise e la Tatsunoko hanno di gran lunga surclassato gli standard americani di Hanna & Barbera e della stessa Disney, che si sono trovate con un certo imbarazzo a dover imparare dai «gialli» in un'arte nella quale credevano di essere incontrastabili maestri.

Crediamo di essere stati, se non proprio esaustivi, quantomeno convincenti nel dimostrare una volta per tutte (ma forse siamo degli illusi) l'infondatezza delle voci circa la natura esclusivamente elettronica degli *anime*. Ad ogni modo, quel che più ci premeva ribadire è che il computer è un ottimo strumento, un metodo moderno di espressione che non va condannato in rapporto a «più nobili» modalità creative, e che quindi quella dei «cartoni animati fatti col computer» non solo è sempre stata una falsa notizia, ma soprattutto è sempre stato un *falso problema*.

Infine, vogliamo brevemente tornare alla questione dei giapponesi visti come «i gialli»: è molto probabile (e usiamo un eufemismo di comodo) che una gran parte delle critiche, che da sempre vengono rivolte ai mille mondi culturali giapponesi, sia dovuta a un problema di pura e semplice *discriminazione razziale*:

> Vi è infine un aspetto che viene abitualmente trascurato nel novero delle difficoltà che sono frapposte tra la nostra curiosità e la realtà giapponese, e cioè il *razzismo*. Non una forma di razzismo esplicito, dotato di una precisa connotazione e di suoi luoghi comuni codificati dalla consuetudine, come può avvenire solo in quei casi in cui l'oggetto della discriminazione fa parte dello stesso corpo sociale di chi della discriminazione è responsabile. Ma un razzismo più sotterraneo, spesso inconsapevole, radicato più nell'ignoranza e nel timore di ciò che è estraneo, variegato ma non mitigato, già dal nostro primo Novecento, dal rispetto che il Giappone ha saputo conquistare come forza militare, da Tsushima a Pearl Harbor. I giapponesi erano e rimasero, nella loro lontananza ed estraneità, i «gialli». [...]. Un'eco di questa paura, e dell'esigenza di fare uso delle nostre forze migliori per sconfiggere un nemico sempre più aggressivo, si può trovare persino in uno degli ultimi [film d'animazione] della Disney: uno dei pericolosi avversari del protagonista, Hercules, è un immane colosso di pietra evocato da Ade che ha tutto l'aspetto di un lottatore di sumo, figura piuttosto fuori luogo nel mondo delle divinità greche, ma non estraneo al passaggio ideologico della grande casa di produzione americana. [cfr. M. Griner - R.I. Fùrnari, *Otaku*, pp. 14-16]

Ci stiamo in pratica addentrando sempre più nel centro del problema, o almeno uno dei problemi in base ai quali la *Goldrake-generation* ha vissuto e vive i suoi eroi spesso in inevitabile «conflitto» generazionale non tanto con gli eroi dei «padri», quanto con i genitori in carne e ossa e, per estensione, con la generalizzata diffidenza verso tutto ciò che arrivi dal Giappone, un Paese tanto lontano e diverso dagli Usa e dall'Europa, quanto forte culturalmente e quindi in vari modi temibile per gli assetti culturali occidentali.

Note

1. I principali saggi sugli *anime* in lingua italiana sono «IF», n. 5/8, 1983, *Speciale Orfani e Robot*; «IF», n. 8, 1999, *Speciale Mangamania*; A. Baricordi - M. De Giovanni - A. Pietroni - B. Rossi - S. Tunesi, *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese*; Murakami S., *Anime in tv*; F. Prandoni, *Anime al cinema*; L. Raffaelli, *Le anime disegnate*; se ne parla un poco più approfonditamente all'inizio del prossimo capitolo, e in generale della saggistica sugli *anime* si parla nell'Appendice in fondo al volume.

2. *Hakujaden*, della Toei Doga, è tratto da un'antica leggenda cinese; il soggetto originale narra di un travagliato amore fra il protagonista e una ragazza precedentemente incarnatasi in un serpente bianco. *Saiyuki* (*Viaggio verso ovest*), sempre della Toei Doga, primo lungometraggio alla cui regia collaborò Tezuka, è ispirato al famoso racconto cinese *Sun Wukong*, di Hiuan Tsane. *Anju to Zushiomaru* parla di due fratelli che, nel Giappone medievale, vengono separati forzatamente e dopo molte peripezie, da adulti, si ritrovano riunendosi alla mamma, che da tempo credevano morta. *Arabian Night Sindbad no boken*, infine, è tratto dal racconto di SINDBAD delle *Mille e una notte*, un testo spesso fonte d'ispirazione per gli *anime*. NB – In questo e nei prossimi capitoli saranno spesso citate molte serie di *anime*: per maggiori dettagli tecnici, basterà scorrere i Riferimenti mediagrafici in fondo al volume, in cui tutti i serial nominati sono elencati in ordine alfabetico, completi dei dati rilevanti.

3. Su Tezuka e la sua opera cfr. M. Piovan, *Osamu Tezuka*, e i nostri articoli *Osamu Tezuka e i nostri pregiudizi* e *La storia dei tre Osamu*, rispettivamente in «Schizzo – Idee», n. 4, e «Schizzo – Idee», n. 6, citt.; TETSUWAN ATOM è stato serializzato in Giappone dal 1951 al 1968; cfr. l'edizione italiana di alcune sue avventure a fumetti: i due volumetti *Astroboy* editi da Comic Art, nel primo dei quali è presente un articolo propedeutico di F. Francato, *Tezuka – racconti d'infanzia*, in Tezuka O., *Astroboy*, vol. I, «Grandi eroi», n. 5. *Jungle taitei* fu pubblicato in Giappone fra il 1950 e il 1954; cfr. i tre volumetti *Kimba il leone bianco* della Comic Art. Per la Tezuka Production KIMBA nel 1996 è stato vittima di un plateale caso di *plagio*, per il quale ha intentato causa alla Disney Company: infatti il lungometraggio disneyano *Il Re Leone* è, a loro avviso, palesemente ricalcato su storia, temi figurativi, personaggi, scene e situazioni – perfino nel nome del protagonista (da KIMBA a SIMBA il passo è breve) – sul *manga* e sugli *anime* tezukiani, senza un minimo cenno di riconoscenza. La Disney ha respinto l'accusa e i media hanno taciuto sull'imbarazzante *querelle*. Nel 1997 la Tezuka Production ha prodotto un altro splendido lungometraggio su KIMBA per ribadire la sua determinazione ad andare fino in fondo alla questione. *Super Robot 28* è tratto dal *manga* di Yokohama Mitsuteru; del 1963 è la prima serie, prodotta dalla TCJ in 96 episodi, e parla di un robot telecomandato a distanza dal piccolo SHOTARO; nel 1980 è stato prodotto un *remake* in 46 puntate, che ha ridato smalto a un'idea comunque un po' datata.

II. Al cuore della questione
Generi e linguaggi degli *anime*

Esistono sei testi irrinunciabili incentrati sull'argomento *anime*. Alcuni di essi sono stati citati a più riprese nell'arco di questo saggio, ma vanno qui ricordati per almeno due motivi. Si tratta dell'antesignano «IF» del 1983, *special* dal titolo *Orfani e robot*, di *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese* del 1991, del recente numero di «IF» intitolato *Mangamania*, degli altrettanto nuovi *Anime in tv* e *Anime al cinema*, del 1999, e del noto *Le anime disegnate*.

I primi quattro in particolare sono testi importanti perché innanzitutto ricostruiscono storicamente e con certosina cura filologica la storia giapponese degli *anime*: seppur con scelte e criteri diversi da un saggio all'altro tutti i serial, i film cinematografici e gli OAV* sono opportunamente suddivisi in *generi*. L'altro grande motivo riguarda l'origine diversa di questi sei lavori, la spinta profonda che ha dato loro vita: il primo *special* «IF», infatti, fu realizzato da una *task force* di giornalisti ed esperti di fumetto, diretti da Alfredo Castelli e Gianni Bono, che fino ad allora non conoscevano se non per sommi capi il mondo dei *manga* e degli *anime*: loro sono stati nel vero senso della parola i *pionieri* della saggistica sui *cartoons* giapponesi e la loro opera, imparziale, affascinata, curiosa, professionale e approfondita, è ancora oggi da considerarsi, pur rilevando gli inevitabili svarioni della prima ora, il punto di riferimento dei saggisti italiani sul mondo degli *anime*; non solo, quest'opera va considerata con grande rispetto e ammirazione proprio perché redatta non da *otaku*, non da «fanzinari» o *manga-zombies** ma da autorevoli rappresentanti della generazione dei «padri».

Mangamania, da parte sua, è la naturale evoluzione di *Orfani e robot* e, pur curato da autori diversi e più giovani (da un gruppo di «figli» e «zii» coordinati da Davide Castellazzi) ne conserva lo spirito e l'estrema attenzione giornalistica, integrando il suo predecessore con miriadi di preziose notizie sull'immagine del Giappone in Italia, dai primi del Novecento a oggi. *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese*, curata dai creatori della terza importante fan-

zine sul mondo del *cartoon* nipponico, «Mangazine» (le prime erano state «Side 7» e «Yamato», negli anni Ottanta), e con esso *Anime in tv*, del giapponese Murakami Saburo, e *Anime al cinema*, di Francesco Prandoni, sono diversi nel taglio ma tutti e tre raggiungono un'encomiabile completezza filologica e informativa.

Diversamente da *Orfani e robot*, tuttavia, queste altre quattro opere saggistiche sono animate da tutt'altra motivazione, o per lo meno è questa l'impressione che noi ne ricaviamo da lettori: infatti esse appaiono come il tentativo, scrupoloso e scientifico, di rendere giustizia al variegato e complesso mondo dei disegni animati giapponesi. Si tratta di saggi costruiti da autori estremamente appassionati e competenti, in contatto diretto con alcuni autori giapponesi e con le case produttrici di *anime* anche tramite le nuove tecnologie telematiche, che spesso sono perfino dei conoscitori della lingua giapponese e la cui attenzione, va ripetuto, è quasi del tutto assorbita – ed è giusto così – dalla *perfezione* documentaristica della materia trattata. L'unica «pecca» che noi riscontriamo in queste opere – ad esclusione di *Orfani e robot* e, in parte, di *Mangamania* e *Le anime disegnate* – riguarda la poca attenzione al sostrato storico e culturale italiano. Vero è che, se vogliamo, questa pecca può essere considerata un pregio: infatti l'intenzione di *Anime* è quella di delineare il quadro delle opere animate nipponiche prese a sé, come *anime* in quanto tali, senza suppletive considerazioni critiche. Il taglio prevede cioè l'attribuzione di una dignità artistica agli *anime* al di là di qualsiasi dibattito pubblico sui loro effetti e sulla loro onnipresenza televisiva in Italia. *Anime in tv* e *Anime al cinema* a questi intenti aggiungono una vena informativa volta al disvelamento di alcuni retroscena riguardanti gli autori e a qualche considerazione critica, ma fondamentalmente si possono considerare un «perfezionamento» del precedente lavoro.

Quanto a *Le anime disegnate*, di Luca Raffaelli, è un saggio che solo per un terzo parla di *anime*, ma è il primo, approfondito lavoro comparativo fra l'animazione orientale e le scuole occidentali di *cartoons*: un saggio lungimirante che costituisce un imperdibile punto di riferimento per il discorso sugli *anime*. Non solo: l'impareggiabile merito del saggio di Raffaelli è che forse per la prima volta un *giornalista*, che è anche un formidabile esperto di cinema d'animazione e fumetto, ha tracciato con straordinaria sintesi e correttezza il quadro della situazione italiana con riguardo al rapporto fra gli appassionati di *cartoons* giapponesi e i mass media: ed è infatti proprio da *Le anime disegnate*, se ne converrà, che *Mazinga Nostalgia* è primariamente ispirato.

Perché questo preambolo su sei opere saggistiche evidentemente diverse da quella che avete adesso fra le mani? Forse per rispetto scientifico, forse per un debito critico e informativo inevitabile che volevamo saldare, e soprattutto per una naturale forma di deferenza nei confronti di quanti hanno lavorato ardentemente in questo campo di ricerca prima di noi. Ma principalmente, va detto, perché il nostro lavoro ci appare in qualche modo complementare a essi, soprattutto per quel che riguarda il taglio diverso che noi ab-

biamo adottato e per i differenti criteri con cui adesso suddivideremo i generi e gli eroi degli *anime*, riferendoci non solo a una distinzione teorica di base, ma anche al quadro italiano, alla sequenza con cui gli *anime* giunsero da noi e all'impatto di popolarità (o *im*popolarità) che riscontrarono le serie più famose.

Ecco, forse è questo il contributo che noi potremmo dare a questo nuovo, nuovissimo campo di ricerca mediologica: un inizio, un *input*, un accenno sociologico alle implicazioni mediatiche relative a quella grande invasione oggi denominata talvolta *anime boom*.

II.1. Generi e temi degli *anime*

Come s'è visto nel capitolo precedente, dall'inizio degli anni Sessanta il Giappone cominciò a produrre serie televisive animate i cui argomenti e generi gradualmente si differenziarono sempre più, sia fra di loro sia rispetto ai primi cortometraggi e lungometraggi cinematografici, che prevalentemente trattavano temi mitologici, leggendari e storici relativi alla tradizione nipponica ma anche ad altri ambiti culturali.

Nella suddivisione in generi che abbiamo qui di seguito predisposto, vanno considerati almeno due fattori: il primo, il più importante, riguarda gli assetti storico-culturali del Giappone e i particolarissimi eventi politici che lo portarono a imboccare un veloce, repentino e non del tutto gradito processo di modernizzazione, industrializzazione e apertura economica al resto del mondo; l'altro, conseguente al primo, riguarda la situazione di sgradevole «vassallaggio tecnologico» che per decenni i giapponesi hanno loro malgrado subìto nei confronti degli Stati Uniti.

Va notato che proprio gli Usa, con un atto di vera e propria prepotenza politico-militare, nel 1854 inviarono una squadra navale nell'Arcipelago «chiedendo formalmente» allo *shogun* libero accesso a tutti i porti e l'apertura di relazioni commerciali. Gli americani furono presto imitati da Gran Bretagna, Francia e Russia, e il Giappone, impreparato a tale «invasione», fu costretto a firmare nel 1858 degli accordi – i cosiddetti *trattati ineguali* – che assicurassero un'ampia penetrazione economica alle potenze occidentali. Il risentimento nazionalistico sollevatosi fu incapace di modificare la situazione di politica estera, ma fu del resto una delle molle principali che sospinsero il Paese verso la modernizzazione e il passaggio dal sistema feudale alla creazione di uno Stato moderno, di un esercito nazionale e di un impianto economico-amministrativo accentrato. Si parla spesso, a proposito di questo velocissimo capovolgimento del sistema politico giapponese, di «rivoluzione dall'alto», ma forse si potrebbe anche asserire che quella che avvenne in pochi decenni fu una «rivoluzione dall'esterno», un'ovvia conseguenza dovuta all'atto di forza dei Paesi occidentali nei confronti di un popolo che non desiderava probabilmente alcuna relazione con altre potenze economiche o che, in ogni caso, non si sentiva pronto a un'apertura culturale verso l'Occidente.[1]

Gli eventi della Prima guerra mondiale e della cosiddetta «Guerra del Pacifico», ovvero il nome che i Giapponesi danno alla Seconda guerra mondiale dal loro punto di vista, sono anch'essi indicativi del modo in cui molte generazioni di artisti, autori e disegnatori nipponici (di romanzi, fumetti e *anime*) hanno costruito il loro approccio alla fantasia. Il moderno immaginario giapponese si basa infatti non solo sulle religioni nazionali, sulle figure storiche, sulle ricche tradizioni marziali e sulle figure leggendarie della fantasia popolare. Esso è anche determinato dall'invadenza del mondo occidentale, dall'ossessione per il progresso scientifico – per il quale i giapponesi sono sempre in gara con gli Usa verso la supremazia tecnologica – e soprattutto, come s'è detto altrove, dall'incubo ancora vivo per il mostro radioattivo, per la Bomba.

Dunque, da un lato gli *anime* si sono fatti automaticamente specchio audiovisivo del ricco retaggio di tradizioni autòctone, grazie all'ancoraggio culturale dei giapponesi ai loro antichi costumi. Dall'altro l'influenza culturale dell'Occidente si è resa evidente nell'estrema attenzione dedicata all'immaginario tecnologico contemporaneo: alla *robotizzazione* dell'industria pesante e all'avvento della *computerizzazione*, alla costante minaccia della catastrofe nucleare, all'incapacità dell'uomo odierno di amministrare il suo potenziale distruttivo, all'inquinamento, al rapporto/conflitto fra corpo *umano* e corpo *macchinico*. Inoltre, moltissimi elementi dell'immaginario nord-americano ed europeo, sia classico sia recente – fate, maghi, mostri, guerrieri, supereroi, campioni dello sport, cantanti e attori – si sono mescolati con la cultura fantastica giapponese, dando vita a generi narrativi originali nati proprio con gli *anime* – è il caso dei robot giganti *à la* MAZINGA, ma non solo – e rinnovando le potenzialità di altri generi non pienamente sfruttati – basti pensare agli *anime* di magia, che in parte derivano dall'idea base di serial americani come *Vita da strega* e *Strega per amore*.[2]

Secondo un nostro personale criterio, abbiamo suddiviso il mondo degli *anime* in nove «macrogeneri»: *classico*, *feuilleton*, *umorismo*, *bambini*, *magia*, *sport*, *avventura*, *fantascienza*, *robot*. Alcuni di questi filoni principali, com'è facile prevedere, si possono suddividere in generi ancora più specifici e circoscritti; ad esempio, la famiglia da noi arbitrariamente denominata *feuilleton* si potrebbe smembrare in *romanzo storico* e *soap-opera*, ed è possibile anche inserire un genere «di confine», a metà fra la *soap-opera* e l'*umorismo*, ovvero la *sit-com*. È anche vero che esistono dei serial molto originali, come *Gundam*, a metà strada fra due generi (nella fattispecie, *fantascienza* e *robot*), e inoltre c'è da notare che moltissimi *anime* sono una vera e propria miscellanea perché i loro registri narrativi e tematici spaziano, da una puntata all'altra, attraverso più filoni: *Lupin III*, per esempio, è un *anime* avventuroso ma anche umoristico e *poliziesco* (altro possibile sottogenere), e così via; ragioni per le quali, ogni volta che parleremo di un genere specifico, accenneremo anche alle sue diramazioni nell'ambito degli *anime*.

È altresì ovvio che, dovendo inquadrare a grandi linee tali gene-

ri, non parleremo di *tutte* le serie prodotte in Giappone, ma – per esemplificare gli stili e i filoni che compongono il vasto mondo degli *anime* – preferiremo concentrarci soltanto su *alcuni* dei migliori serial giunti in Italia dal 1976 al 1990.

Una nozione fondamentale va adesso previamente fatta salva e sempre tenuta debitamente in conto: nell'evoluzione dei generi degli *anime*, nel corso degli anni gli autori si sono molto presto affrancati dalla concezione occidentale per la quale i disegni animati sarebbero un prodotto *solo* per bambini. In Giappone, al contrario, ai *cartoons* esplicitamente indirizzati a un pubblico infantile e/o fanciullesco si affiancano prodotti per adolescenti e per adulti; dunque nella patria d'origine degli *anime* il dibattito sulla violenza nei disegni animati, che pure esiste, ha assunto connotati diversi che in Italia[3] e, se possibile, ancora più complessi e problematici – fra l'altro il regista Takahata Isao, in un'intervista, ha dichiarato che le polemiche sugli *anime* in Giappone sono state «importate» proprio dall'Europa. Clamorosamente, invece, nel nostro Paese da anni la *querelle* sulla violenza degli *anime* si fonda anche su questo colossale fraintendimento, cioè sull'opinione diffusa che i disegni animati siano solo un prodotto per i piccini e che quindi molti contenuti «adulti» veicolati dagli *anime* siano inadatti ai bambini italiani, almeno secondo i nostri parametri pedagogici e culturali.

Sul fatto che certi temi di alcuni *anime* giunti da noi siano poco adatti a bambini piccoli per una violenza e/o complessità narrativa, ci troviamo effettivamente d'accordo. Ma proprio qui sta il punto: una serie come *Ken il guerriero*, basata su iperdinamici e violentissimi combattimenti, su teste esplose, arti mozzati e spettacoli grandguignoleschi, *non è indirizzata ai bambini* ma agli adolescenti, ovvero a un pubblico già cresciuto e in grado di recepire e godersi lo spettacolo senza impressionarsi. Lo stesso valga per *anime* altrettanto celebri come *Occhi di Gatto*, in cui tre ladre molto sexy fanno sfoggio delle loro forme sensuali in aderenti tute di lycra, o in *È quasi magia Johnny*, una serie molto censurata dai curatori dell'adattamento italiano nelle (rare e caste) scene di nudo e perfino nei baci fra il protagonista e la sua amata, di anni quindici.

Fa sorridere che recentemente – almeno dal Natale 1998 – i telegiornali italiani, sulla scorta del serial TV dei *Simpson* e dei kolossal animati della Dreamworks (dal *Principe d'Egitto* ad *Antz*), abbiano cominciato a ripetere pomposamente che i *cartoons* «non sono solo roba per bambini», credendo di aver effettuato un vero e proprio *scoop*, ma di fatto «scoprendo l'acqua calda».

Ad ogni modo questo delle polemiche, delle censure, della violenza e del sesso è un discorso che sarà fatto sia in questo capitolo sui generi sia in altre apposite sezioni. Ora veniamo a noi.

II.1.1. Il genere classico

Per genere *classico* qui vogliamo intendere, a proposito degli *anime*, l'insieme dei serial basati su fiabe, favole, romanzi, episodi storici, miti e leggende popolari di qualsivoglia tradizione culturale,

quindi non solo quelli incentrati sul retaggio nipponico ma anche quelli sulla letteratura occidentale, in particolare europea e nordamericana. Va subito segnalato che in Italia è giunta, nel corso degli anni, una discreta quantità di serie basate su romanzi e racconti statunitensi, canadesi, italiani, francesi, ma la famiglia degli *anime* incentrati su storie d'origine occidentale non è folta come i meno avvezzi possono pensare; anzi, il loro numero è sovrastato da produzioni dedicate a spunti narrativi orientali, soprattutto delle tradizioni giapponese, cinese e araba.

Tre sono i motivi per i quali le case di produzione di *anime* ben presto scelsero di percorrere anche «la via dell'Occidente». Anzitutto perché il Giappone, come s'è visto, si era suo malgrado aperto al mondo esterno già da metà Ottocento e dunque aveva gradualmente cominciato a scoprire il mondo letterario – e in seguito multimediale – del nostro emisfero; inoltre perché l'atteggiamento degli autori di *anime* fu teso fin da subito e senza pregiudizi nippocentrici allo «sfruttamento» di belle idee dalle quali fossero stati affascinati: perché, ad esempio, non realizzare un film tratto dalla fiaba *Il gatto con gli stivali*, se si trattava di una bella storia? L'Europa, non dimentichiamolo, per i giapponesi è un continente esotico almeno quanto per noi lo è l'Asia, se non di più.

Infine, va considerato l'intento commerciale volto alla diffusione internazionale di *anime* vicini al gusto occidentale. Per la verità, non subito i giapponesi pensarono a esportare le loro opere: essi considerarono inizialmente il mercato degli *anime* come «autoreferenziale», ma presto – fin dall'acquisto di *Tetsuwan Atom* da parte degli americani, nel 1964 – si resero conto che i loro prodotti non solo erano molto competitivi rispetto agli omologhi occidentali, ma erano anche richiesti, graditi e adatti all'esportazione. Dunque il passo verso la trasposizione animata dei migliori romanzi occidentali per ragazzi fu abbastanza breve, e oltre alle riduzioni di opere già esistenti molti autori si cimentarono, nei *manga* come negli *anime*, nella creazione di storie ambientate in scenari europei, sia realistici sia fiabeschi: basti pensare a *La principessa Zaffiro* (*Ribbon no kishi*) di Tezuka Osamu, opera vissuta in entrambe le versioni – cartacea e video – e divenuta anche da noi un discreto successo.

Per tornare al discorso sul genere, quello che noi abbiamo voluto definire genere *classico* può a sua volta essere suddiviso in più sottogeneri: *fiaba*, *favola*, *mito*, *storia*, *romanzo per ragazzi*. In Italia sono giunti prevalentemente *anime* tratti da romanzi europei e americani, ma rivestono una certa importanza anche alcune serie che rientrano nelle altre categorie; fra breve ne parleremo, ora però è opportuno accennare ad alcune critiche indirizzate, fin dagli esordi di serial come *Heidi* o *Remi*, al concetto stesso di «disegni animati giapponesi che trattano di storie occidentali».

Fin dall'arrivo delle prime serie giapponesi in Italia, critiche contraddittorie da un lato tacciarono di eccessiva «giapponesità» (quasi come se fosse stato un vero e proprio crimine) *anime* robotici come *Atlas Ufo Robot*, e dall'altro si scagliarono contro una presunta strategia commerciale nipponica volta a «scopiazzare» le opere clas-

siche europee e americane distorcendole ai propri ambigui fini. Opere seriali come *Remì*, *Péline Story*, *Cuore*, tratte da celebri romanzi della letteratura per ragazzi occidentale, furono viste con diffidenza per la motivazione opposta rispetto a quella addotta per serial quali *Mazinga Z* e *Capitan Harlock*. Si parlò di «colonizzazione giapponese» nei confronti dei romanzi europei, di snaturamento dell'autonomia artistica di tali opere, di scarsa originalità giapponese e dunque di ricorso alla tradizione letteraria occidentale.

Sul settimanale «L'Espresso» del 5 agosto 1979 veniva scritto, a proposito di REMI:

> Astuto è il procedimento per catturare il piccolo ascoltatore: una sola storia protratta per cinquanta puntate giocata su stimoli elementari come la paura di essere abbandonato o le fantasie di iperpotenza, è calcolata apposta per creare tanti piccoli drogati di TV, che fanno pianti o promesse pur di avere la loro dose bi o trisettimanale di supereroi o superscalognati. [Citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 1, p. 22]

Su «TV Sorrisi e canzoni» del 29 luglio 1990 invece, a proposito della «lontananza culturale» del Giappone rispetto all'Italia, la presidente della Federcasalinghe ancora affermava: «chi ha bambini piccoli sogna anche la fine dell'invasione di quei cartoni giapponesi così lontani dalla nostra cultura» (citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 2, p. 25). Dunque, per un verso gli *anime* sono «lontani», «diversi» e dunque non fanno bene, è troppo faticoso guardarli e comprenderli; per l'altro verso i giapponesi sono «astuti» (ma come caratteristica negativa), «catturano» anziché divertire, giocano su stimoli «elementari» piuttosto che semplici, «calcolano» invece di sceneggiare, «drogano» al posto di appassionare. Non c'è che dire, proprio un bell'esempio di obiettività.

Invece, fra le caratteristiche del genere classico va annoverata una grande fedeltà ai meccanismi narrativi già ampiamente collaudati del romanzo europeo d'appendice e nel cinema seriale della Hollywood anni Trenta e Quaranta, *in primis* il cosiddetto *cliffhanger*, ovvero l'interruzione di una puntata proprio nel momento più appassionante. Questo e altri espedienti di fidelizzazione del lettore-spettatore, come il celebre *escamotage* dell'«agnizione» (cfr. *supra*, Parte prima, par. I.2), da sempre in uso nella narrativa popolare, non è certo un'invenzione dei giapponesi, men che mai la tanto contestata «lacrimosità» di opere come *Senza famiglia* di Malot e *Cuore* di De Amicis. Forse i critici di REMI non ne hanno mai letto il romanzo originale, o se l'hanno fatto hanno del tutto dimenticato la pietosità delle situazioni narrate sia da Malot sia da De Amicis.

Gli autori di simili serial o di *anime* forse ancora più drammatici come *Lovely Sarah* (dal romanzo *La piccola principessa* di Frances Hodgson Burnett) non hanno inventato nulla di nuovo dal punto di vista contenutistico: dove ci sono lacrime da versare, è certo che sia stata semplicemente riportata la trama del romanzo.

Ecco cosa veniva scritto sul quotidiano «Il Giorno» il 14 settembre 1979, in occasione dell'imminente programmazione del serial giapponese di *Remì* su Rai Uno:

> A un mese di distanza dalla trasmissione, già spuntano gli elzeviri dolenti, lo scandalo, il vituperio e il dilemma: fa bene o no ai bambini piangere per la commozione? I nostri figli hanno dunque gusti "infantili"? Si incantano per storie kitsch? Riscoprono il fascino della fiaba manichea, col buono che si contrappone al cattivo e lo vince? [...]. Ma è inutile condannare il "buon sentimento" come colpa inaccettabile al giorno d'oggi e per occuparsi in maniera ridicola che un bambino (diventato coriaceo ai messaggi, quelli sì incontrollati, della violenza) conosca la modesta catarsi di un'emozione, magari l'ipotesi di una speranza e la possibile riduzione di questa attraverso il superamento del male (ove male sta per difficoltà, avventura, dolore). [Citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 1, cit., p. 22]

Ora, messa da parte la discutibile sintassi del brano, la perplessità di chi s'è posto queste domande è solo parzialmente giustificabile: perché mai i bambini dovrebbero vedersi negata un'opera audiovisiva ben realizzata? Forse perché veicola temi drammatici e realistici come l'abbandono e il lavoro minorili, l'amicizia e la solidarietà fra i miseri, il senso di responsabilità nel farsi strada da soli, la lotta per la vita, le ingiustizie e le disparità fra ricchi e poveri?

C'è a nostro parere un che di perverso (oltre che incoerente) nel frapporsi costantemente fra i piccoli spettatori degli *anime* e i loro beniamini giapponesi, e nello stesso tempo incoraggiare fortemente la lettura delle opere originali, che ben poco hanno di diverso nell'intensità drammatica. Se la questione riguardasse semplicemente l'eccessivo consumo televisivo da parte dei piccini a scapito della lettura e del gioco *en plein air*, allora saremmo assolutamente d'accordo con i censori degli *anime*, che si tratti di serial lacrimevoli, robotici o d'altro tipo; ma le critiche evidentemente si basano sul già rilevato pregiudizio ideologico, spesso inconsapevole (e per questo ancora più difficilmente contrastabile) per il quale i prodotti giapponesi sono dannosi *in ogni caso*.

Tuttavia, a proposito del tema «bambino orfano alla ricerca del padre o della madre», ricorrente in molti *anime* e verso il quale così tante critiche sono state mosse da più parti, ecco cosa veniva scritto nel 1983 dal professor Inumaru Kazuo, docente di lingua giapponese presso l'Istituto di Storia e Istituzioni dei paesi afroasiatici dell'Università di Pavia:

> Questo denota, probabilmente, una ricerca dell'identità nell'ambito della famiglia [...]. La famiglia attuale [giapponese] tenta di ricalcare le orme della famiglia nucleare occidentale, ma incontra traumi nel rapporto genitori-figli: la figura del padre, infatti, assente per lavoro, per cui il nucleo della famiglia viene costituita dalla madre e dalla prole. [...] gli stessi genitori spesso non sanno come fare ad allevare i figli nel miglior modo. [...] in Giappone l'adozione è un fenomeno frequente, praticato per non far

estinguere una famiglia [...]. L'importanza dei figli, tipica delle culture contadine, emerge anche nei fumetti di fantascienza e di robot: c'è spesso un bambino che risolve un problema che altri, più anziani ed esperti di lui, non hanno saputo districare. [Cfr. Inumaru K., *Ukiyo-e del presente: tematiche dei cartoni giapponesi*, «IF», n. 5/8, 1983, cit.]

C'è anche un'altra notazione da fare, cui s'era già accennato altrove: l'apprensività di molti genitori nei confronti dei mondi immaginifici dei figli. Spesso famiglie ed educatori nutrono grandi timori nei confronti delle emozioni che i bambini e i ragazzi possono provare nella fruizione di un qualsiasi spettacolo; ora, se è corretto accompagnare spesso i piccoli nella visione di scene paurose o particolarmente complesse dal punto di vista narrativo, è anche vero che va giudicata a nostro parere quantomeno opinabile l'idea che i bimbi debbano vivere il più a lungo possibile con l'impressione che il mondo sia un luogo giusto, in cui tutto va bene e non c'è nulla di cui preoccuparsi. Un'immagine così distorta è fuorviante e può rendere traumatico il «risveglio», ovvero la presa di coscienza che la realtà è molto più severa di quello che ci avevano fatto credere.

Questo problema si sta ripetendo, per certi aspetti, con l'introduzione degli ambienti interattivi con cui i bambini dei ceti medi da alcuni anni possono confrontarsi: anche in questo caso, i genitori sono «dilaniati» tra la consapevolezza di dover lasciare ai propri figli degli spazi di autonomia nel gestire le proprie esperienze e l'ansia dei pericoli incombenti. Tutto ciò, unito alle nevrosi per le quali i bambini di oggi sono in genere considerati psicologicamente sempre più fragili e indifesi, porta a una sorta di frenetico *loop* educativo.

Come si è già potuto notare, stiamo parlando e parleremo con una certa costanza e libertà delle critiche agli *anime*, considerandole degli inevitabili «corollari» al nostro discorso. Ora comunque passiamo a parlare dei principali eroi del genere *classico*, provando a metterne in risalto i principali lemmi tematici, le eventuali differenze rispetto alle opere ispiratrici e i loro percorsi multimediali italiani.

I «pesi massimi», le serie che hanno per protagonisti eroi tratti da opere occidentali, dunque appartenenti alla categoria *romanzo per ragazzi*, sono già stati nominati più volte: *Heidi*, *Remì*, *Anna dai capelli rossi*, *Belle e Sebastien*, *Cuore*, *Marco*, *D'Artagnan e i moschettieri del Re*, *Il fiuto di Sherlock Holmes*, *Flo la piccola Robinson*, *Il giro del mondo di Willie Fogg*, *Huckleberry Finn*, *Tom Story*, *Lovely Sarah*, *Péline Story*, *Piccole donne*, *Piccolo Lord*, *Pollyanna*, *Rascal il mio amico orsetto*, *L'uccellino azzurro*, *Il libro della giungla*.[4] Naturalmente le serie incentrate sugli eroi della letteratura classica per ragazzi sono molte di più, sia quelle arrivate da noi sia in generale quelle prodotte in Giappone. Qui comunque – dovrebbe essere già sufficientemente chiaro – non ci interessano elenchi completi bensì l'analisi degli atteggiamenti tematici generali con i quali i produttori e gli autori di *anime* si sono accostati a questi personaggi nella realizzazione delle rispettive serie. Ciascuno degli *anime* su menzionati, naturalmente, potrebbe essere l'argomento

di un discorso particolarizzato, tuttavia esistono non solo delle caratteristiche generalizzabili a tutte le serie ma anche dei casi perfettamente *paradigmatici* delle linee ideologiche, linguistiche e contenutistiche seguite dagli animatori nipponici nel loro approccio a personaggi così lontani dalla loro cultura eppure così vicini nella loro universalità: REMÌ, HEIDI, SARAH e i ragazzi di *Cuore*.

REMÌ, HEIDI e ANNA saranno trattati *ad hoc* nella Parte terza in apposite Schede; adesso è ad ogni modo opportuno evidenziare alcuni aspetti particolarmente rappresentativi. HEIDI, come nota Raffaelli (cfr. *Le anime disegnate*, cit., pp. 119 sgg.), se nel romanzo di Johanna Spyri diventa devota a Dio grazie agli insegnamenti della SIGNORA SESEMANN, nonna di CLARA, invece nella serie animata è più «ribelle», più decisa a fare rispettare le proprie convinzioni alla petulante e insopportabile SIGNORINA ROTTENMEIER. La differenza principale fra il sostrato ideologico del libro, che è del 1880, e dell'*anime*, del 1974, è l'assenza della morale cristiana nel disegno animato, sostituita da una vera e propria «etica laica» e da un'energia volta a combattere una «battaglia» sociale contro le piccole grandi ingiustizie domestiche perpetrate dall'arida ROTTENMEIER. Gli autori dell'*anime* hanno cioè eliminato i riferimenti diretti alla cultura europea sostituendovi connotati ideologici non solo più universali e recepibili da platee internazionali, ma anche più vicini all'etica nipponica, per la quale il raggiungimento dei propri fini deve avvenire mediante un impegno costante e fattivo e non solo attraverso una «resa» alla Provvidenza. Certo questo non è l'unico aspetto ideologico presente negli *anime* tratti da classici europei o americani, né è sempre presente, però è di certo uno dei più significativi.

Per concludere – per ora – il discorso su HEIDI, ecco delle «papere», presenti in un saggio sulla TV, a proposito della pastorella:

La vicenda è tratta dal romanzo di J. Spyre [...]. In Heidi l'opposizione fra l'autorità e il dispotismo è piuttosto sfumata. Essa viene giocata fra la figura del nonno saggio e la petulante istitutrice Clara. [Cfr. M. D'Amato, *Lo schermo incantato*, p. 144]

Questo è solo uno dei tanti esempi (alcuni dei quali citeremo qua e là) delle inesattezze riferite sugli *anime*, a causa del più grave dei motivi: una poco accurata analisi del proprio oggetto di ricerca. A parte il nome di Johanna Spyri, che per Marina D'Amato è invece «Spyre» (un refuso, ovviamente), colpisce la confusione fra CLARA, che è la bambina francofortese amica di HEIDI, e la SIGNORINA ROTTENMEIER, che è in effetti la «petulante istitutrice». Ci chiediamo dunque se la ricercatrice abbia almeno letto il classico in questione, dato che risulta palese l'incompleta visione della serie animata.

Tornando ai serial nipponici, in *Remì* il dramma umano è ancora più intenso: tragedie su tragedie si abbattono sul bambino, e anche grazie al conforto dei suoi cani, della scimmietta e dell'amico MATTIA egli riesce a sormontare le sue sventure fino all'agnizione finale con la vera madre, che lo credeva morto. I giapponesi non hanno fatto altro che adattare in termini audiovisivi, adoperando i lin-

IN ALTO, A SINISTRA
PÉLINE, ovvero la PÉRRINE del romanzo *En famille* di Malot; © Nippon Animation.

IN ALTO, A DESTRA
LOVELY SARAH; © Nippon Animation.

SOPRA
LA PRINCIPESSA ZAFFIRO; © Tezuka Productions/Mushi Productions.

SOPRA, A SINISTRA
AIKA e SPANK; © Yukimuro Shun'ichi/Takanashi Shizue/Tokyo Movie Shinsha.

A FIANCO
TOMMY e MINAMI da *Prendi il mondo e vai!*; © Adachi Mitsuru/Group Tack/Toho.

guaggi propri dell'*anime*, una storia davvero strappalacrime di cui è unico «responsabile» l'autore del romanzo. Stesso discorso per *Lovely Sarah*, che come *Remì* si trova a metà strada fra *classico* e *feuilleton*, dove per *feuilleton* si intende qui una storia seriale dai toni drammatici, epici e «lacrimosi» (nel senso migliore del termine). E che dire di *Cuore*? Chi esamini la serie non potrà non notare la fedeltà con cui è ricostruita la Torino *fin de siècle* e la corrispondenza fra gli episodi deamicisiani e quelli animati. Il libro *Cuore*, così legittimato nella scuola italiana, potrebbe anzi esser fatto conoscere agli allievi delle elementari anche mediante questo *anime*, tanto esso è rispettoso nella trasposizione.

Sostanzialmente, gli *anime* di questo genere sono estremamente deferenti verso le opere originali, soprattutto nello spirito; le differenze formali e sceneggiative, inevitabili in ogni passaggio da un medium all'altro, sono in genere minimizzate e, nel caso in cui siano macroscopiche, sono sempre motivate da esigenze particolarmente stringenti. Il caso più frequente riguarda opere conchiuse e circoscritte come ad esempio *Pinocchio*, *Huckleberry Finn* o *D'Artagnan e i moschettieri del Re*, che nella trasposizione in *anime* sono state «allungate» e a cui talvolta sono anche stati aggiunti episodi inediti e introdotti dai giapponesi *ad hoc* per la serie animata.

In effetti, se proprio si vogliono muovere critiche agli *anime*, ci si potrebbe concentrare sulla legittimità di tali «ritocchi» narrativi (cfr. al proposito le note sul serial *C'era una volta Pollon*, *infra*, Parte terza, Scheda 12). Forse sono leciti, forse no: ma di fatto non minacciano l'autonomia delle opere originarie, anzi *possono incoraggiare gli spettatori a confrontarsi col testo di provenienza*. Tuttavia, è evidente che nella storia degli eroi mediali (da BATMAN a TOPOLINO, da DRACULA a SANDOKAN) capita molto frequentemente che il dato *character* venga usato e riusato da vari autori secondo i loro scopi, utilizzando una formula di partenza vincente, una cellula narrativa di base, per costruire e percorrere nuove diramazioni.

È ad esempio il caso di SHERLOCK HOLMES, protagonista di un *anime* per bambini delizioso, giocato certamente con molta libertà rispetto alla creatura originaria di Doyle, ma proprio per questo adatto ai piccoli spettatori. È singolare il fatto che *Il fiuto di Sherlock Holmes*,[5] serie nota anche col titolo *Le nuove avventure di Sherlock Holmes*, sia stata coprodotta dalla casa giapponese Tokyo Movie Shinsha e dalla Rai, e che sia nata dall'idea degli animatori italiani Marco e Gi Pagot. Potenza delle sinergie. Peccato però che la Rai abbia poi gettato la serie (e i nostri soldi) nel dimenticatoio e che si sia solo limitata a replicare più volte *Heidi* e *Anna dai capelli rossi*.

Oltre al romanzo occidentale anche la fiaba europea, come s'era detto, è stata trasposta in serie di *anime*: si pensi, per citarne solo una, al *Paese del C'era una volta* (*Andersen monogatari*, cioè *Le storie di Andersen*, 1971) della Mushi: storie classiche rivisitate con una certa fedeltà nei contenuti ma ovviamente arricchite da un design elegante e stilizzato e da un linguaggio più accessibile ai bambini. Infine, ricordiamo che sono giunti in Italia anche *anime* la cui

«classicità» fa riferimento al passato giapponese: ad esempio la serie *Ikkyusan, piccolo bonzo*, ambientata nel Giappone medievale e ricca di riferimenti alla storia, al mito e alle leggende del Sol Levante. Stranamente, essa non ha subìto modifiche nell'adattamento nostrano, e costituisce uno dei pochi *anime* «italiani» attraverso cui sia stato possibile conoscere qualcosa del retaggio nipponico.

II.1.2. Il genere feuilleton

Per il genere *feuilleton* «alla giapponese», con il quale vogliamo riunire più sottogeneri in vario modo limitrofi che fra breve individueremo, va previamente fatta una breve chiarificazione sui due target principali ai quali da sempre si rivolgono i *manga* e gli *anime* in Giappone. Infatti i fumetti dell'Arcipelago già da decenni sono al centro di un mercato editoriale immenso – si parla di vendite settimanali di vari milioni di copie – e, com'è naturale pensare, fitta è la frammentazione dei vari tipi di pubblico cui sono destinate le tante riviste-contenitore e le singole opere contenute in volumetti monografici. Un discorso simile si può fare per i disegni animati televisivi che, dagli anni Sessanta in poi, si sono mossi verso una sempre maggiore segmentazione dei target.

Ebbene, la divisione principale del pubblico dei ragazzi, che comunque sono i maggiori consumatori sia di fumetti sia di *fiction* animata, è fra *maschi* e *femmine*. In Giappone questo asse sessuale nel fumetto e nel *cartoon* è molto più accentuato che negli altri Paesi, e le grandi famiglie dello *shonen manga* ('fumetto per ragazzi') e dello *shojo manga* ('fumetto per ragazze') sono caratterizzate da precisi canoni stilistici «di genere», anche se gli argomenti di cui trattano sono enormemente vasti e ulteriormente suddivisibili, per gli amanti delle tassonomie ad albero.

Il *feuilleton* «alla giapponese», nome fittizio che abbiamo attribuito a un ampio sottoinsieme dello *shojo manga*, è dunque un genere che da una parte prende a piene mani dai codici espressivi e dai temi del romanzo rosa europeo, condito da storie d'amore difficili, improbabili o impossibili, corse a cavallo sulla spiaggia, equivoci e sotterfugi, donne sottomesse e uomini risoluti (cfr. *supra*, Parte prima, par. 0.3); dall'altra è caratterizzato da innovazioni proprie alla tradizione fumettistica giapponese, ad esempio le ambientazioni non solo orientali ma anche tipicamente occidentali, l'inserimento di elementi erotici (impliciti o espliciti), codici espressivi e visuali tipici della tradizione giapponese e dell'*anime*; inoltre gli autori di *shojo manga* – che dagli anni Settanta sono più che altro *autrici* – se agli esordi del genere si muovevano all'interno di una visione ideologica maschilista, nel corso degli anni hanno sempre più spesso inserito elementi «progressisti» nei confronti della figura della donna, quando non autenticamente femministi. Dunque in molti *manga* e *anime* «fogliettoneschi» non sono più gli uomini i protagonisti della vicenda ma le donne, e i maschi agiscono come figure di contorno. La faccenda non è comunque così semplice: infatti non proprio tutti gli *shojo* sono realmente progressisti, e spesso perfino le autrici rimangono ancorate a una visione sessista dei ruoli, frutto probabilmente del contesto sociale giapponese o, perché no, in considerazione dei pubblici ai quali vogliono indirizzare le loro opere.

Ad ogni modo, nel campo dell'*anime* la maggior parte delle più note serie di questo tipo deriva da celebri *shojo manga*. Il genere è principalmente divisibile, per l'appunto, in *feuilleton* e *soap-opera*. Il *feuilleton* è generalmente ambientato in periodi storici accordabili con l'effettivo contesto di sviluppo del romanzo popolare d'appendice in Europa, vale a dire tra metà Ottocento e primi del Novecento, ma talvolta spazia anche in periodi precedenti (per esempio al Settecento) o più vicini al tempo presente; proprio per le sue caratteristiche «ambientali» il *feuilleton* animato talvolta può assumere i connotati di *romanzo storico*, in cui vicende di fantasia e storia reale si miscelano senza soluzione di continuità.

La *soap-opera* invece è ambientata in tempi vicinissimi a noi, e si basa su un tenore narrativo generalmente meno drammatico di quanto non avvenga nel *feuilleton* e anzi spesso è alleggerito da inserti propri al genere *sit-com*. Uno dei primi *shojo manga* fu, nel 1953, *Ribbon no kishi* (*Il cavaliere col fiocco*) di Tezuka Osamu, che nel 1967 fu trasposto in *anime* e giunse da noi parecchi anni più tardi come *La principessa Zaffiro*, una storia per bambini e bambine ambientata in un contesto fiabesco *à la* BIANCANEVE. SAPPHIRE, la protagonista, è una giovane principessa che alla nascita riceve dal Cielo, per errore, un cuore maschile e uno femminile, e dovrà celare la sua femminilità per accedere al trono; alla fine della vicenda, SAPPHIRE si troverà a un bivio: maschio o femmina? Il suo animo è innamorato di un giovane principe, quindi la scelta sarà dettata soprattutto dal sentimento. Ora, al di là della gradevolezza della serie e dell'originalità nell'idea di base, due elementi si fanno strada in *Ribbon no Kishi*, non solo propri alla visione del mondo tezukiana ma in genere al mondo dell'animazione giapponese. Innanzitutto l'eroe/eroina è un *ibrido* (in tal caso un *androgino*), in una delle accezioni segnalate nella Parte prima (cfr. *supra*, par. 0.2).

SAPPHIRE è sospesa fra due mondi, in una situazione conflittuale e per molti aspetti «imbarazzante»: non solo deve celare le sue particolarità fisiche per conquistare il trono, ma essa stessa, nel suo intimo, deve decidere cosa vuole essere, se uomo o donna. Sono abbastanza evidenti le simbologie relative al passaggio dall'asessuata e innocente epoca dell'infanzia all'età della maturità e delle decisioni epocali, e Tezuka pare voler accompagnare paternamente il suo personaggio (e i lettori-spettatori) lungo la strada che lo condurrà a fare la sua scelta definitiva, qualunque essa sia.[6] L'altro elemento riguarda la ferma convinzione che il mondo femminile debba e possa avere le stesse possibilità di quello maschile nella realizzazione dei propri desideri e delle proprie aspirazioni, senza maschilismi e reazionarietà di sorta: *La principessa Zaffiro* è stata una delle prime opere ad affermare quest'istanza con perentorietà e allo stesso tempo con dolcezza, divenendo capostipite ideale di un corposo gruppo di *manga* e *anime*, dei più svariati generi, incentrati precisamente sull'interiorità della donna e sulle «battaglie» sociali da

combattere per aver riconosciute tutte le parità con gli uomini; e questo in un Paese quale il Giappone, così tradizionalmente attaccato alla subordinazione della donna. Ad ogni modo, *Ribbon no kishi* non può esser considerato paradigmatico, a causa delle peculiarità davvero *sui generis*; sono invece prototipi a tutti gli effetti il citato *Remì*, che infatti può anche essere considerato un *feuilleton* per bambini senza caratteristiche *shojo*, e gli altrettanto famosi serial *Candy Candy* e *Lady Oscar*[7] che, in modo diverso, si concentrano sul mondo femminile e su temi universali come l'amore, l'amicizia, i conflitti fra miseria e nobiltà, la ferocia della guerra, la solidarietà e la disonestà, la felicità e la morte, la fedeltà a un ideale.

Candy Candy fu il primo vero e proprio *anime* per ragazze giunto in Italia: com'è noto, il suo pubblico fu in realtà molto vario (bambini, ragazzi e perfino molti adulti), per le caratteristiche narrative a metà strada fra il puro *feuilleton* in stile ottocentesco e la moderna *soap-opera* televisiva. Il 1979-'80, data di arrivo di CANDY nella TV italiana, coincideva più o meno con la trasmissione delle prime *telenovelas* sudamericane e dei primi sceneggiati americani «del pomeriggio»; erano i tempi di *Dallas*, e dunque il pubblico si stava già abituando agli stilemi della lunga serialità «sciupafazzoletti» e dalle forti emozioni rosa. Lo sfondo della vicenda, ambientata fra i primi del Novecento e la fine della Grande guerra, non brilla per fedeltà storica, ma non è questo a interessare le autrici del *manga* originale né gli animatori della serie televisiva. Il fondamento della trama è la storia della vita dell'orfanella CANDY, le cui vicissitudini eccellono per varietà e per intensità emotiva: amori, amicizie, drammi familiari, rivalità amorose, invidie e scorrettezze delle sue «avversarie», «bei tenebrosi» dal fascino fatale, musiche struggenti e caratterizzazioni grafiche dei personaggi tipiche del *manga* femminile, dunque con tratti delicati e femminei. Se volessimo fare i «cattivi», CANDY potrebbe esser fatta rientrare piuttosto bene nelle argomentazioni fornite da Eco nel saggio *La struttura del cattivo gusto* (cfr. *Apocalittici e integrati*, cit., pp. 58 sgg.); gli ingredienti della ricetta sentimental-popolare, del resto, ci stanno tutti.

Tuttavia *Candy Candy*, *Lady Oscar* e gli *shojo anime* tutti, per quanto possano essere ritenuti «operette» commerciali, facilone, tese a provocare nel fruitore il pianto commosso, vanno valutati con maggior serenità: sì, sono storie che cercano la commozione. Ma lo scopo di una vicenda fittizia, di un lavoro narrativo, è principalmente, per sua costituzione, quello di raccontare degli eventi che suscitino dei moti dell'animo, e sta all'autore decidere quali eventi proporre e quali sentimenti suggerire. Alla base del mestiere del narratore, data per assodata una sua onestà intellettuale nei confronti del lettore o spettatore, c'è sempre la volontà di regalare (o meglio, di vendere) al fruitore dell'opera delle emozioni, dei sentimenti, perché precisamente su questo fattore si poggia il concetto stesso di «produrre storie per gli altri». I *feuilletons* giapponesi è questo che fanno, e ciò rispettando i crismi del genere al quale appartengono, diretta derivazione, come s'è già detto, della narrativa popolare europea. Scriveva invece il noto storico della letteratura dell'infanzia (e dell'illustrazione) Antonio Faeti su un numero di «Epoca» del dicembre 1991, a proposito di CANDY e LADY OSCAR:

> Candy Candy. È solo l'epigono giapponese di una lunga tradizione di orfanelle piangenti in ogni lingua e in ogni paese. Perché 'fa male'? Perché riduce i grandi e ineludibili conflitti del mondo a uno schema privo di complessità, in cui si soffre, si chiede carità, si subisce qualche ingiustizia, poi le cose vanno meglio, oppure bene, o anche benissimo. È quanto di peggio possa essere mostrato ai giovanissimi cittadini italiani precocemente corrotti dal pentitismo, dal perdonismo, dall'approssimazione scandalosa con cui, da noi, si guarda al diritto, alle leggi, alle regole di convivenza. Candy Candy allena e prepara i futuri fruitori dei condoni fiscali. Lady Oscar. Travisa la storia, insinua una sua delirante lettura, in chiave 'rosa', di una grande epoca (quella della Rivoluzione francese) e di grandi temi. Insomma: la Restaurazione va in scena a Cartoonia e con disegni vomitevoli. [Cfr. A. Faeti, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 2, cit., p. 7]

Che dire? Davvero non sappiamo da dove cominciare. Innanzitutto lo stesso Faeti riconosce che CANDY si adagia su di un genere preesistente, dunque non si può parlare di una «diabolica invenzione» dei giapponesi – almeno, non in questo caso. In secondo luogo, la vicenda di *Candy Candy* è parecchio complessa, piena di colpi di scena e personaggi che vanno e vengono nell'arco delle centoquindici puntate del serial; non solo, c'è una certa profondità anche nell'impianto tematico generale. Muoiono dei *characters* e il loro ricordo affettuoso rimane sempre forte negli altri personaggi; scoppia la Guerra e si fa viva la tragedia dei soldati, dei bombardamenti e dei feriti; si mettono in evidenza le ingiustizie scolastiche dei collegi «vecchia maniera» e l'importanza, in ogni caso, dello studio. CANDY non chiede la carità: combatte con le sue debolezze e contro le ingiustizie per salvaguardare i propri affetti. In *Candy Candy* le cose non vanno meglio perché prima erano andate male: vengono messi in evidenza gli alti e bassi della vita, e anzi il messaggio suggerito dice «va' sempre per la tua strada, sii forte, e il bene, *forse*, arriverà». Come in *Heidi* e *Remì*, è protagonista un'etica laica universale, che non ha sempre bisogno di affidarsi a preghiere e a Provvidenze.

Faeti poi, siamo costretti a notare, approfitta della sua eccessiva e tardiva critica a *Candy Candy* per lanciarsi in uno strale politico contro una situazione educativa italiana di cui non sono certo responsabili gli *anime*, e nomina una serie di ridondanti «ismi» tipici del gergo giornalistico degli ultimi anni, senza peraltro proporre riferimenti precisi alle cause dei vari «pentitismi» e «perdonismi» di cui parla. E CANDY insegnerebbe ai piccoli italiani a non temere le punizioni in attesa di condoni? Ci sia permesso di sorridere. Il problema, se di problema si vuol parlare, ci pare un altro, e si riallaccia proprio all'iniziale critica mossa da Faeti: *Candy Candy* è o no una storia che invita all'*approssimazione*?

La giovane e intraprendente orfana attua le sue scelte in base a ragionamenti profondi e ponderati, oppure agisce in base a un onni-

presente e «comodo» intuito femminile? Lo sceneggiato è narrativamente strutturato per fare trasparire una sostanziale semplicità dei problemi della vita? Invita a non affrontare fino in fondo i problemi perché tanto le cose andranno «meglio, oppure bene, o anche benissimo»? Oppure, come a noi sembra, non è più probabile che *Candy Candy* evidenzi i principali nodi problematici di una complessità altrimenti ingestibile da un punto di vista narrativo? Del resto la serie, non dimentichiamolo, è indirizzata a fasce di pubblico infantili e preadolescenziali – anche se in Italia ha avuto riscontri positivi pure fra adolescenti e adulti. Dunque non è probabile (o almeno possibile) che questa *soap* tracci dei percorsi tematici volutamente «semplici», che vadano al nocciolo dei problemi, raggiungendo un inevitabile compromesso tra una piacevolezza narrativa e un'accettabilità contenutistica? La risposta a tutti questi interrogativi passa necessariamente attraverso un percorso obbligato: la *visione completa* dell'*anime*.

Quanto a LADY OSCAR, occorre fare dei «distinguo»: sì, in *Versailles no bara* ci sono delle imprecisioni storiche sia dal punto di vista cronologico sia per gli aspetti costumistici e scenografici, ed è vero che non tutti i disegni sono stati realizzati con scrupolo. È un peccato perché per il resto la serie è davvero ben confezionata: si tratta, come molti sanno, della storia romanzata della Rivoluzione francese vista attraverso le vicende di tre personaggi, due dei quali reali – Maria Antonietta, regina di Francia, e il conte Hans Axel Von Fersen di Svezia – e l'altro immaginario, ovvero OSCAR FRANÇOIS DE JARJAYES, giovane figlia di un ex-ufficiale reale e, nella finzione narrativa, grazie al travestimento in panni maschili, sua erede come Comandante della Guardia reale. Lo schema narrativo, se di schema si vuol parlare, pertiene strettamente allo stile *shojo*, sia dal punto di vista visivo sia tematico, con frequenti inserti avventurosi, duelli all'arma bianca, inseguimenti. Agli intrighi di corte, rappresentati con una certa fedeltà rispetto alla realtà storica, si alternano episodi amorosi, drammi della miseria, morti per tubercolosi e per inedia. C'è in *Lady Oscar* molto dei *Miserabili* di Victor Hugo e dei *Misteri di Parigi* di Eugene Sue: il *mélo* della trama è spesso «violento» e struggente, ma è questa l'intenzione della vicenda. Faeti invece sostiene che i «grandi temi» o non sono trattati o sono sminuiti; non sappiamo se egli abbia assistito alle quaranta puntate dell'opera, che sono strettamente collegate le une alle altre, ma dalla nostra visione di *Lady Oscar* risulta che i vari volti della Rivoluzione francese sono stati ritratti con un'accettabile – seppure romanzata – profondità: lo sfarzo della corte di Versailles e l'indigenza del popolo esasperato, le grandi ingiustizie dei nobili ai danni del popolo, le malattie, lo scontento dei soldati alla vigilia della presa della Bastiglia, l'incapacità politica di Luigi XVI...

Infine, Faeti liquida i disegni di *Lady Oscar* come «vomitevoli». Ora, crediamo sia molto scorretto, da un punto di vista strettamente deontologico, insultare un'opera senza motivare le proprie opinioni. Sarebbe come se noi oggi ci azzardassimo a dire che le illustrazioni salgariane di Alberto Della Valle sono sciatte e confuse;[8] è già impossibile motivare un parere così severo nei confronti di un grande autore come Della Valle, figurarsi il criticarlo di getto, senza ulteriori spiegazioni. Perché allora Faeti, da accorto studioso dell'illustrazione qual è, si lancia in così arditi insulti? Per due ragioni: la prima è che la sua formazione visiva appartiene a due generazioni indietro rispetto al pubblico dei «figli», dunque la sua età, le sue passioni giovanili e il suo retaggio culturale gli impediscono di cogliere con facilità le differenti caratteristiche illustrative degli *anime*; la seconda, sulla quale invece non ci è consentito essere indulgenti, ha a che fare con l'onnipresente pregiudizio etnocentrico che interessa la maggior parte dei censori antinipponici.

Anche Faeti, che peraltro negli ultimi tempi – a quanto ci risulta – sta cominciando a giudicare gli *anime* con maggiore obiettività, purtroppo è a suo tempo caduto nella «trappola» tesa dai media fin dagli anni Settanta a proposito della «negatività» degli *anime*, e nemmeno lui si è divincolato dal limite che accomuna quasi tutti i critici «apocalittici» dei *cartoons* giapponesi: al momento in cui avanzava queste critiche, *lui gli* anime *non li conosceva*. Faeti, siamo costretti ad ammettere, in questo caso ha sofferto della malattia opposta a quella che interessa i *manga-zombies*: questi ultimi si sono a tal punto nutriti di fumetti e disegni animati nipponici che hanno perso qualsiasi lucidità critica di discernimento fra *anime* validi e *anime* scadenti, e soprattutto si sono convinti che tutto quanto non è giapponese sia ignobile; Faeti invece si trovava al di fuori di qualsivoglia discorso critico accorto perché non aveva avuto la voglia (o la disponibilità) di prendersi le sue belle videocassette e osservare e analizzare una sola serie di *anime* nella sua completezza.

Qualche parola ancora su *Lady Oscar*, ma in riferimento a quanto detto sui ruoli narrativi della donna nella Parte prima (cfr. *supra*, par. 0.3): infatti, sebbene in Giappone negli ultimi anni gli *anime* tendano sempre più a raffigurare la donna come una guerriera, come un individuo fortemente emancipato e alla pari con gli uomini, ancora negli anni Ottanta la situazione non era delle migliori. Ecco cosa ci viene riferito a proposito degli *shojo manga*:

> nel genere shōjo la ragazza protagonista «non poteva sfuggire allo stereotipo della donna giapponese», legata alle istituzioni entro cui la società tradizionale l'aveva voluta: una posizione subalterna, il ruolo di moglie e di madre, una sessualità espressa all'interno della famiglia [...]. E se una protagonista riusciva a sfuggire allo stereotipo – e grazie a ciò otteneva enorme successo – come in *Berusaiyu no bara* di Ikeda Riyoko, noto in Italia come *Lady Oscar*, lo doveva al travestimento che la faceva credere un uomo. [Cfr. M. Griner - R.I. Fùrnari, *Otaku*, cit., pp. 123-24]

Ad ogni modo, a nostro avviso la faccenda del maschilismo nei fumetti poggia anch'esso, per lo meno da qualche anno a questa parte, su di un falso problema. Innanzitutto oggi, effettivamente, sono molti i serial che in vari modi mettono al centro della trama le donne con tutte le loro ricchezze interiori, ma fondamentalmente, fino alla metà degli anni Ottanta, la questione era collegata al *fatto-*

re target. Se un serial era indirizzato a un pubblico di ragazzi, era molto probabile che i protagonisti dell'*anime* sarebbero stati maschi con un ruolo *dominante*, e le donne invece comprimarie con un ruolo *gregario*: ciò è evidente ad esempio in quasi tutte le serie robotiche «classiche». Invece in *shojo anime* recenti (ma non solo) e perfino in serial robotici, i *characters* femminili sono le protagoniste pressoché assolute e sono i maschi ad avere ruoli di contorno, o perché è *soprattutto femminile* il pubblico designato – nel caso degli *shojo* – o perché la presenza di personaggi in gonnella, magari poco abbigliati, richiama un pubblico maschile dalle tendenze voyeuristiche. Il problema può essere ancora allargato: il ruolo narrativo delle figure femminili in un *manga* e/o in un *anime* dipende molto non solo dall'ideologia presunta del target, ma anche da quella degli autori; così un'autrice può avere idee progressiste ma puntare su storie «sessiste» per non perdere lettori, ma forse difficilmente accadrà che una *mangaka* dalle idee tradizionaliste produca storie femministe se nota che «il vento è cambiato». E così via.

Passiamo adesso ai noti serial *L'ape Magà* e *Lady Georgie*.[9] *L'ape Magà*, per la precisione, è un *anime* del genere *bambini*, ma la sua struttura narrativa, per la crudezza di alcuni contenuti e il tema della ricerca del genitore, ricorda molto da vicino il *pattern* dei *feuilletons* per ragazzi. Scrivono i «Kappa Boys» in *Anime*:

> un incredibile esperimento consistente nel proporre le avventure di uno sventurato 'apetto' (che nella versione italiana è stato fatto passare per una femmina) alla ricerca della mamma aperegina fra villaggi di insetti organizzati ispirandosi alle usanze del Giappone medievale, insidiato da mostruose lucertole e ragni [...]. Il protagonista è coinvolto in ogni episodio in lacrimevoli avventure di sopravvivenza, sangue e morte, tanto da lasciare sconcertato lo spettatore, al quale viene spontaneo chiedersi se sia il caso di lasciarsi più di tanto trasportare da una serie che pretende di farlo commuovere per la morte di una formica. [Cfr. A. Baricordi *et al*, *Anime*, p. 44]

Innanzitutto va detto che HUTCH (il vero nome di MAGÀ) in Italia è stato fatto passare per una «lei» per sfruttare il grande successo dell'*Ape Maia*: recentemente la serie è stata acquistata dalla Saban e ridoppiata da Mediaset, che – oltre a dei pesanti interventi nell'adattamento – ha fatto tornare MAGÀ un apetto maschio.

Passando ai contenuti dell'*Ape Magà*: piangere per la morte di una formica, «ma è così poco?», si chiede opportunamente Marco Giusti (cfr. il *Dizionario dei cartoni animali*, cit., p. 220). HUTCH è uno di quei *characters* che possono fare rifletteresui concetti di piccolo e grande e sul valore intrinseco di una vita, che sia umana o meno; del resto, lo stesso Albert Schweitzer affermava che un comportamento *etico* consiste nel deviare dal proprio cammino pur di non calpestare una singola, minuscola formica. Per tacere dell'etica buddhista, che predica il rispetto di *ogni* forma vivente.

Di tutt'altro tenore è la vicenda di *Lady Georgie*, una delle serie più

«calde» con riguardo alle polemiche che sollevò in Italia durante la sua messa in onda, e una delle più popolari fra la *Goldrake-generation* per lo «scalpore» a suo tempo suscitato nel pubblico dei ragazzini. Infatti la giovane GEORGIE è oggetto del desiderio dei suoi due fratelli adottivi, e svariate sono le situazioni narrate e rappresentate visivamente nell'*anime* (comunque edulcorato rispetto al *manga* originale) nelle quali si respiri un esplicito clima erotico, dal gusto morboso seppure *soft*. Come al solito, le polemiche furono falsate dal fatto che la serie, vista in Italia da un pubblico prevalentemente di bambini, era stata realizzata in Giappone per un pubblico adolescenziale. In *Lady Georgie* sono senza dubbio presenti tutti i *clichés* del *feuilleton*, e il velato incesto – che poi è tecnicamente inesistente poiché la protagonista e i suoi «fratelli» non sono parenti – è un lemma narrativo davvero tipico degli sceneggiati di genere: basti pensare ai triangoli e quadrilateri amorosi narrati ogni giorno da *soap-operas* come *Beautiful*[10] per accorgersi che gli *anime* giunti in Italia sono financo «delicati» nel trattare certi argomenti.

A questo punto cogliamo l'occasione per fare ancora notare come spesso dei saggisti di area accademica, che abbiano voluto occuparsi di TV per i ragazzi, abbiano preso delle imbarazzanti cantonate, colpevoli di non aver esaminato *con cura* i loro oggetti di ricerca prima di stilare i risultati delle relative «analisi»:

> È così che Georgie [...] trova anche due fratelli adottivi [...], Abel e Artur, *che la trattano come se effettivamente fosse la loro sorellina. Nel complesso Georgie esprime oltre che valori di gratitudine e di amore, anche amicizia e solidarietà*. [Cfr. M. D'Amato, *Lo schermo incantato*, cit., p. 137, corsivo nostro]

Ecco, a parte l'errata ortografia del nome di ARTHUR (un altro refuso, di sicuro), va rilevato che D'Amato non ha visto *Lady Georgie* perché, se l'avesse analizzato sul serio, non si sarebbe prodotta in questi errori madornali che non abbiamo potuto fare a meno di evidenziare: le mancano i fondamentali rudimenti della trama dell'*anime* in questione. La storia di GEORGIE, lo chiariamo noi, è una *tragedia* vera e propria, costellata di lutti, separazioni e ingiustizie.

Abbiamo evidenziato in corsivo ben tre righe del brano sopra riportato perché esse riferiscono approssimativamente (anche se non con precisione) l'atmosfera narrativa delle primissime puntate dell'*anime*, quando GEORGIE e i suoi fratellastri sono bambini; tuttavia, già dagli esordi del serial un lutto sconvolge l'esistenza della famiglia di GEORGIE (muore infatti il patrigno) e in seguito, lungo l'arco della saga, man mano che i ragazzi crescono, sempre più insistentemente l'amore fraterno di ABEL e ARTHUR per la bella sorella sfocia in desiderio passionale, in una girandola di sentimenti, sensi di colpa, triangoli quasi incestuosi, ambiguità e scene in vario grado allusive ed «erotiche» che a suo tempo, quando la serie venne trasmessa dalla Fininvest negli anni Ottanta, non mancarono di suscitare fra i piccoli e giovani spettatori inusitati turbamenti.

Ora, D'Amato nel suo libro vuole accennare anche ai possibili ef-

fetti inattesi e/o nocivi della TV sui minori, analizzando vari programmi per ragazzi; tuttavia, guardando solo una manciata di puntate di serial così complessi come *Lady Georgie*, per pura negligenza metodologica manca clamorosamente un «bersaglio» che ha a portata di mano. Quello di D'Amato è purtroppo un comportamento critico abbastanza diffuso fra gli «esperti» di TV e minori:

> molti peda-psico-esperti di età evolutiva [...] hanno necessariamente molte altre attività di cui occuparsi (da stirare i vestiti a condurre corsi universitari), per cui non hanno certo il tempo di vedersi con attenzione tutto quello che i loro bambini guardano, di studiarselo puntata per puntata. Il più delle volte "passano" distrattamente davanti al televisore: se sentono termini o vedono elementi che possono far intuire che il cartone in onda è violento, si insospettiscono. [Cfr. F. Filippi, *Perché riadattare?*, «Manga Giornale», n. 8]

Si tratta di una realtà putroppo mortificante: *per i bambini*, che non vengono tutelati in quanto i prodotti loro destinati sono analizzati con inaudita superficialità e saccenza da studiosi che credono di poter carpire al primo sguardo valori, contenuti e linguaggi di tali trasmissioni televisive solo sulla base del pregiudizio *roba per bambini = roba semplice*; ma mortificante anche *per i genitori*, per gli studenti di scienze sociali e per i lettori *tout court*, in quanto ingannati e influenzati nelle loro opinioni dall'approssimazione critica di queste pubblicazioni; infine, mortificante *per la ricerca sociale*, che si pretenderebbe rigorosa e approfondita.

II.1.2.1. La soap-opera

Probabilmente, dopo i robot, gli eroi e quasi-eroi delle *soap-operas* animate sono quelli che più di tutti hanno inciso nel cuore della generazione dei «figli». Le serie di questo genere giunte in Italia, in definitiva, non sono molte rispetto alla mole di *anime* robotici, sportivi o del genere classico di cui la *Goldrake-generation* ha potuto godere, tuttavia per vari motivi hanno anch'esse saputo «fare epoca». Nella *soap-opera* giapponese i temi principali sono generalmente i piccoli grandi eventi della vita di tutti i giorni: i primi amori, le amicizie, il lavoro, lo studio, le incomprensioni. Va notato che negli *anime* spesso la *soap* è incentrata non su personaggi adulti ma su ragazzi adolescenti, e uno degli scenari principali è quello scolastico. Questo per due ragioni: la prima, naturalmente, è che i giovani sono il target di spettatori ricercato da questo tipo di serial; l'altra deriva direttamente dal sistema scolastico giapponese, che assorbe quasi completamente la vita quotidiana dei ragazzi e che dunque si presta perfettamente come ambiente narrativo prediletto.

La «regina» di tutte le *soaps* giapponesi arrivate da noi è senza alcun dubbio *Kiss Me Licia*: in Italia scatenò un vero e proprio putiferio mediale, e il suo enorme successo portò la Fininvest a realizzare ben quattro serie dal vero che «continuassero» la vicenda conclusasi nell'*anime*. Fu un caso più unico che raro nella storia italiana degli *anime*, e per varie ragioni ebbe anch'esso un successo strepitoso. Dei quattro «sequel» *made in Italy* si parlerà altrove: qui è opportuno segnalare che un elemento particolare di *Kiss Me Licia* fu la presenza nell'*anime* di un gruppo musicale che durante i vari episodi si esibiva in concerti o provava i suoi pezzi in sala di registrazione: si trattava cioè di una *band* di *idols* virtuali, divenuti popolarissimi fra le giovani giapponesi e anche fra quelle italiane.[11]

L'elemento schematico che più di ogni altro è evidente in *Kiss Me Licia* è l'ordinarietà dei ruoli dei personaggi e la loro corrispondenza con le figure umane «ufficialmente» riconosciute nella società giapponese: LICIA (nella versione originale, YAEKO) è una ragazza acqua e sapone dal carattere generalmente remissivo, che aiuta il padre burbero ma buono nella gestione di una piccola tavola calda; MIRKO (GO), leader del gruppo musicale dei *Beehive*, è un «ribelle» carismatico e anticonformista – eloquente, oltre al suo atteggiamento, è anche il ciuffo rosso dipinto sugli altrettanto improbabili capelli biondi – ma in realtà è una persona estremamente responsabile, essendo il tutore ufficiale del fratellino ANDREA (HASHIZO), con il quale vive. Attorno a questo triangolo *sui generis* si muove un cast piuttosto folto, che fa da contraltare ai piccoli passi con cui si avvicineranno i cuori di MIRKO e LICIA, grazie anche all'innocente zampino del candido ANDREA, al quale la ragazza si affeziona.

L'idea della storia si muove dunque sulla presentazione allo spettatore di una serie di *coppie oppositive*: convenzionale/anticonformista, cantante ribelle/fratello responsabile, vita familiare/ambiente rock, e così via. I tipi umani inoltre ci stanno tutti: immancabile, naturalmente, la figura dell'antagonista, ovvero SATOMI, altro fascinoso membro dei *Beehive* che per un po' di tempo proverà a contendere a MIRKO l'amore di LICIA.

La «finta anticonvenzionalità» di *Kiss Me Licia*, che in realtà si muove dunque su binari largamente collaudati della *fiction* sentimentale, viene in qualche modo stravolta da un'altra grande *soap* giunta in Italia, *Cara dolce Kyoko*.[12] In questo serial, estremamente elaborato nello studio iniziale dei personaggi e delicatissimo nella resa delle atmosfere, convivono molti registri, primi fra tutti l'umorismo, il sentimento e toni di malinconia struggente. La Tokyo degli anni Ottanta è perfettamente delineata, anche se l'accento è più che altro posto sui suoi quartieri periferici, tranquilli e meno invasi dal caos della metropoli. E soprattutto i sei personaggi principali sono tracciati con maestria e riescono a dare vita a situazioni originali e da antologia della *soap*. Le vicende di KYOKO, GODAI e dei loro comprimari appassionarono in Giappone moltissime fasce di lettori e poi di spettatori, grazie ai temi e alle situazioni inusuali, alla costante precarietà del rapporto amoroso fra i due protagonisti – che solo dopo lunghe «peripezie» riusciranno a unirsi per la vita – e soprattutto alle belle, meste atmosfere create dagli autori. In Italia *Cara dolce Kyoko* giunse nei tardi anni Ottanta, dunque in un periodo di stanca degli *anime*; tuttavia riuscì ben presto a costruirsi un numeroso pubblico che ancora oggi segue le sue vicende anche nei fumetti, attualmente editi in graziosi albi fedeli alla ver-

sione originale giapponese. In Italia riscossero notevole successo, fra i bambini come fra gli adolescenti e anche fra gli appassionati più cresciuti, *È quasi magia Johnny* e *Prendi il mondo e vai*, due *soaps* ambientate nel mondo della scuola giapponese ma gradevoli anche per il pubblico italiano grazie alla facilità di identificazione con le medesime situazioni che gli adolescenti vivono nel nostro Paese. Nella prima è presente anche un elemento fantastico, poiché il protagonista JOHNNY (KYOSUKE) e la sua famiglia sono dotati di poteri paranormali, che usano con una certa disinvoltura pur cercando di mantenere il segreto nei confronti della comunità. Al centro della vicenda c'è però, come spesso accade nei serial di questo tipo, un gustoso triangolo: JOHNNY è diviso fra due avvenenti compagne di scuola, l'ingenua TINETTA (HIKARU) e la sensuale SABRINA (MADOKA), e solo alla fine della serie saprà decidersi. Equivoci, scambi di persona, gag universali di matrice plautina costituiscono la base sceneggiativa di questo e dell'altro *anime* in questione, *Prendi il mondo e vai*, dove oltre al mondo scolastico è presente un sottofondo sportivo, il mondo del baseball giovanile. Qui il triangolo è più «delicato»: due gemelli, KIM e TOM (KATSUYA e TATSUYA), sono entrambi innamorati della graziosa MINAMI, loro amica fin dall'infanzia; quando KIM muore in un incidente, TOM dovrà/vorrà colmare il vuoto lasciato dal fratello, diventando un campione di baseball e ricucendo lo strappo emotivo nel cuore di MINAMI.

Altre serie hanno avuto successo in Italia, ad esempio *Hallo Spank*, *Hilary* e *Il grande sogno di Maya*: le prime due sono *soaps* «miste» ad altri generi, rispettivamente all'*umorismo* e allo *sport*; la terza è la storia di una giovane aspirante attrice che attraversa svariate prove prima di avere la sua «grande occasione».[13]

L'elemento che accomuna i *feuilletons* e le *soap-operas* animate giapponesi è, va ribadito, la totale attenzione dedicata alle figure femminili: ai loro mondi interiori, alle loro aspirazioni, alla loro grinta nel raggiungere i propri obiettivi. La delicatezza con cui lo *shojo anime* ha saputo nel tempo rinnovarsi negli stili e nei temi da un lato, e migliorarsi nell'approccio ideologico dall'altro, è a nostro parere lodevole: alle donne remissive e «tradizionali» del fumetto maschile si è gradualmente passati a donne aggressive (la SABRINA di *È quasi magia Johnny*), responsabili (KYOKO), decise a raggiungere le proprie mete (MAYA, HILARY), fatta costantemente salva una particolare delicatezza nel tracciare i caratteri femminili.

II.1.3. Il genere umorismo

L'umorismo giapponese è diverso da quello occidentale. «Più stupido», direbbero alcuni maligni che hanno visto qualche puntata di *Mai dire «Banzai!»*, il programma TV curato dalla *Gialappa's Band*.[14] Di certo, i giapponesi ridono anche per gag che lasciano indifferenti lo spettatore italiano, ma il discorso si potrebbe capovolgere.

Il *manga* umoristico, come era avvenuto anche ai *comics*, fu il primo genere fumettistico giapponese, e nel corso negli anni moltissimi sono stati gli *anime* comici a essere prodotti. Esistono vari

tipi di *anime* umoristico, e si distinguono principalmente in base al target di riferimento: i bambini, i ragazzi e gli adulti. In Italia sono giunti prevalentemente serial indirizzati alle prime due categorie, e solo di recente, grazie al mercato dell'*home-video*, è possibile assistere a OAV o serie «adulti», dai toni comunque demenziali.

L'umorismo degli *anime* può assumere principalmente due registri: il *grottesco* e il *goliardico*. Del primo tipo fanno parte serial come *Dottor Slump*, *Carletto il principe dei mostri*, *C'era una volta Pollon* e *Giatrus il primo uomo*, opere indirizzate a un pubblico prettamente infantile; nel secondo tipo vanno annoverate ad esempio *Lamù, la ragazza dello spazio* e *Gigi la trottola*, ambientate prevalentemente nel mondo scolastico giapponese.

Dottor Slump in particolare, fra le serie del primo tipo, è probabilmente la più «folle» per le trovate umoristiche e scenografiche proposte dall'autore del fumetto originale, che nell'*anime* sono state fedelmente trasposte; in Italia ha avuto un grande e duraturo successo, dando anche vita a piccole «mode» giovanili come il saluto pronunciato da ARALE, «Ciriciao!», ottima trovata degli adattatori italiani. *Carletto* è invece incentrato sul mondo immaginifico dei mostri, da DRACULA a FRANKENSTEIN, dall'UOMO LUPO a dozzine di orribili creature orrorifiche: il tutto è però trattato con un design *cartoon*istico e uno spirito di sdrammatizzazione che rendono comici e più «abbordabili» ai bambini i personaggi dell'orrore.

Diverso è il discorso per GIGI e LAMÙ. *Gigi la trottola* è una presa in giro del mondo scolastico del Sol Levante, e ha per protagonista un bassissimo ragazzetto che riesce miracolosamente a eccellere in tutte le discipline sportive grazie alla sua grande forza di volontà e all'amore che prova per la giovane e graziosa assistente dell'allenatrice della squadra di basket; *Lamù*, di sicuro l'*anime* che in Italia ha riscosso maggior successo – che dura tuttora – fra i serial del suo genere, pur ambientato in un contesto scolastico è ricchissimo di riferimenti alle religioni, le tradizioni, le leggende e i miti giapponesi, e mette in scena una commedia umana di grande comicità e demenzialità; ma, allo stesso tempo, riesce a fornire uno sguardo discretamente approfondito sulla società giapponese a cavallo fra gli anni Settanta e gli Ottanta. *Lamù* è inoltre un *anime* piuttosto complesso, in quanto in esso sono miscelati alla perfezione toni da *sit-com* alternati a registri tipici della *soap-opera*.

Va infine ricordato che i toni umoristici attraversano quasi come un filo rosso moltissimi generi di *anime*, da quelli per bambini a quelli con protagonisti animali, dall'avventura al poliziesco, dal robotico alla *soap-opera*: si tratta di un registro spesso imprescindibile per «sdrammatizzare» certi momenti della narrazione, e per rendere gli eroi animati più vicini al pubblico dei piccoli spettatori.

II.1.4. Il genere bambini

Questo macrogenere, per la verità individuato per ragioni di comodo, identifica un *target* piuttosto che dei canoni espressivi; ma sono talmente tante le serie giapponesi costruite specificamente per

i bambini da due a sei-sette anni che ci è sembrato opportuno «creare» questa categoria particolare. Va detto che molte delle serie di questo tipo hanno per protagonisti degli animali (antropomorfi o meno), tanto che la decisione di non distinguere fra un genere *bambini* e un genere *animali* si basa più che altro, per quanto ci riguarda, su una scelta «tassonomica» e nulla più. Non solo: il target dei bambini, appare chiaro, è il pubblico destinatario della maggior parte dei generi, con particolare riferimento a quelli classici (potremmo chiamarli gli *anime* «di formazione») e a quelli umoristici.

Le serie per bambini di età prescolare, in Giappone così come per quelle realizzate in ogni altra parte del mondo, hanno soprattutto degli intenti pedagogici: *anime* giunti anche da noi come *Addio Giuseppina*, *L'ape Maia*, *Belfy e Lillibit*, *Barbapapà*, *Kum Kum*, *Mago Pancione Etcì*, *Maple Town un nido di simpatia*, *L'orsacchiotto Mysha*, *Don Chuck Story*, *Robottino*, *Superkid eroe bambino*, *Doraemon*, *Memole dolce Memole*, *Il fantastico mondo di Paul*[15] sono rivolte non solo al divertimento del piccolo spettatore ma anche all'insegnamento di massime e lezioni di vita come l'educazione all'amicizia e alla fratellanza, l'importanza dell'onestà e delle buone maniere e così via. Ciascuna delle serie su menzionate ha avuto in Italia il suo buon riscontro, ma sei ci sembrano in assoluto le più rappresentative del genere, anche se non tutte hanno avuto il medesimo successo: *L'ape Maia*, *Barbapapà*, *Doraemon*, *Memole dolce Memole*, *Kum Kum* e *Il fantastico mondo di Paul*.

L'ape Maia, coproduzione nippo-tedesca, ha avuto qui da noi un *feedback* non limitato alla TV ma esteso al mercato editoriale, ed è paradigmatica del genere: tematiche e situazioni elementari e «didattiche». *Barbapapà* è forse la serie più singolare, popolata da originali personaggi gommosi a forma di birillo, capaci delle più fantasiose trasformazioni. Tuttavia è *Doraemon* la pietra di paragone degli *anime* per bambini: questo gattone robotico, sorta di risposta giapponese al disneyano ETA BETA, nell'Arcipelago è famoso quanto TOPOLINO (se non di più) e le sue storie televisive, che in Giappone continuano ininterrottamente dal 1973, comunicano con delicatezza ai piccoli spettatori l'importanza del contare sulle proprie forze piuttosto che affidarsi alle vie più «facili» (cfr. A. Baricordi *et al*, *Anime*, cit., pp. 60, 63). *Memole dolce Memole* è, fra quelle menzionate, la serie meglio disegnata e realizzata, ed è adatta a bambini piccoli ma anche ad adolescenti: narra di una singolare, piccola aliena dalle fattezze di uno gnomo che, precipitata sulla Terra, fa amicizia con una deliziosa bambina cagionevole di salute e dal carattere fragile e timido. La loro amicizia si salda molto presto e l'allegria della minuscola aliena darà forza all'interiorità della sua amica umana; MEMOLE ricorda per certi aspetti, nella sua poeticità e delicatezza, le vicende del film *E.T.* e del fumetto di Bill Watterson *Calvin e Hobbes*.

Kum Kum è una serie passata in Italia molto in sordina, ma contiene spunti davvero interessanti: la storia è ambientata nella preistoria, e i suoi personaggi sono effettivamente uomini dell'età della pietra, alle prese con la scoperta delle più elementari realtà della natura: il sole, il tramonto, la pioggia, le nuvole, gli animali, il

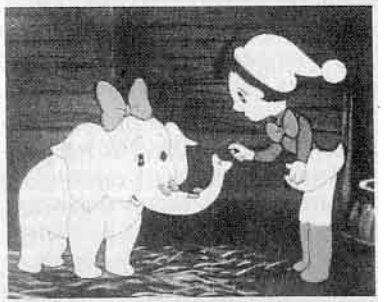
fuoco, i fulmini. L'approccio al mondo dei protagonisti è idealmente parallelo all'affacciarsi alla vita da parte dei piccoli spettatori, che con molta facilità riescono così a proiettarsi in KUM KUM e nei suoi comprimari, fra cui MOKI MOKI e la piccola e graziosa CHIRU CHIRU (in Italia, NUVOLETTA). Infine, *Il fantastico mondo di Paul* è forse la serie più atipica del gruppo: un orsacchiotto magico di *peluche*, di proprietà del giovane PAUL, è il portale verso un'onirica dimensione parallela, dove il ragazzo – armato di un magico *yo-yo* e di altri strani armamentari creati dai poteri del suo orsetto – vivrà molte avventure alla ricerca dell'amica NINA, rapita dall'enorme demone BELSATAN. Una serie dai toni fantasy e dalle molte simbologie, popolata da creature magiche di tutti i tipi e ricca di scenografie «fiabesche» in grado di sollecitare (e solleticare) con energia il *sense of wonder* degli spettatori più piccoli, dove non sono negati catartici inserti «paurosi» dovuti alla presenza del *babau* BELSATAN.

Quando si parla di *anime*, spesso si citano solo gli esempi più eclatanti di presunta «diseducatività» e «istigazione alla violenza». Si tace invece, di certo per pura ignoranza, dell'esistenza di serial come quelli di cui abbiamo appena parlato, che a un design spesso gradevolissimo uniscono una vena pedagogica encomiabile e poetiche molto lontane dal rumoroso e sterile umorismo dei *cartoons* per bambini prodotti altrove, dov'è assente qualsiasi messaggio responsabilmente didattico. Non sarebbe una cattiva idea, a nostro avviso, proporre negli asili e nelle scuole la proiezione in aula di episodi di *Barbapapà*, dell'*Ape Maia*, *Doraemon* o *Kum Kum*: si tratterebbe di un tipo di esperienza didattica «nascosta» e «multimediale» che non tarderebbe a far crescere i suoi frutti.

II.1.5. Il genere magia

Uno dei generi originali introdotti dall'industria del disegno animato giapponese è l'*anime* di *magia*: a metà strada fra il *cartoon* per bambini e quello per adolescenti, questo tipo di prodotto rientra nel grande insieme degli *shojo anime*, poiché tematiche e protagoniste sono quasi costantemente femminili. La singolarità dell'*anime* di magia, rispetto ad altri prodotti per ragazzi aventi come argomento streghe, fate e incantesimi, è che la «maghetta» protagonista della storia è sempre calata in un normalissimo contesto urbano moderno anziché in mezzo a sabba o castelli medievali. Anzi, spesso le trame dei serial assumono i connotati della *soap-opera*, rendendo così il *cartoon* «magico» un ibrido fra due generi.

Il filone è abbastanza «pionieristico» in Giappone, in quanto la prima serie a esser prodotta fu, nel 1966, *Sally la maga*; nel 1969 è la volta dello *Specchio magico*; del 1971 è una serie tanto atipica quanto «sconvolgente», *I bon bon magici di Lilly*; *Bia, la sfida della magia* è del 1974 e *Ransie la strega* del 1982. Proprio il 1982 è un anno spartiacque, e da questo primo gruppo di «maghette» nasce il prototipo di un nuovo modo di intendere il genere: *Il magico mondo di Gigì*. Da *Gigì* infatti deriva indirettamente il gruppo delle maggiori stelle del genere *magia*: *L'incantevole Creamy* (1983), *Evelyn e la magia*



COLONNA A SINISTRA, DALL'ALTO
Il MAGO PANCIONE ETCÌ; © Tatsunoko.
SALLY LA MAGA; © Hikari/Toei.
STILLY (in Giappone AKKO), dal serial *Lo specchio magico*; © Toei Doga.
LILLY (in Giappone MELMO), da *I bon bon magici di Lilly*; © Tezuka Productions/Mushi Productions.

COLONNA A DESTRA, DALL'ALTO
La strega BIA (MEG-CHAN), da *Bia, la sfida della magia*; © Toei Doga.
La maga EVELYN (PELSHA), da *Evelyn e la magia di un sogno d'amore*; © Aonuma Takao/Studio Pierrot.
SANDY DAI MILLE COLORI (PASTEL YUMI) dall'omonimo serial; © Studio Pierrot.

di un sogno d'amore (1984), *Magica magica Emi* (1985) e *Sandy dai mille colori* (1986).[16] Le serie magiche giunte in Italia sono parecchie di più e molte di esse hanno riscosso consensi paragonabili a quello avuto dagli *anime* qui segnalati, tuttavia il piccolo gruppo di serial qui nominati ci pare particolarmente rappresentativo.

Storicizzare il genere *magia* con le date di creazione dei maggiori serial è importante perché dà conto di alcune rilevanti coincidenze fra le tematiche affrontate dalle serie cruciali e il periodo in cui vennero realizzate. Infatti *Sally la maga* venne ideata sulla scorta della tradizione «streghesca» occidentale: l'*anime* è visibilmente influenzato dai canovacci dei telefilm americani del periodo (specie il già citato *Vita da strega*), e a questi unisce da un lato trame per bambini e dall'altro referenze figurative tradizionali: SALLY, infatti, spesso si sposta volando su una tipica ramazza da strega. Con *Lo specchio magico* non è più una vera strega la protagonista della storia ma una piccola umana dotata di un oggetto magico dai poteri straordinari: STILLY (nella versione originale, AKKO) è una bambina normalissima investita di un potere grazie al dono di uno specchietto da trucco, che dovrà usare con responsabilità per risolvere piccoli guai.

Nel 1971, in pieno periodo «rivoluzionario» con riguardo alla liberazione sessuale della donna, appare *I bon bon magici di Lilly* di Tezuka, una serie unica per le impegnative tematiche affrontate, tanto che si può definire serie magica solo in senso ampio: la piccola LILLY (MELMO), rimasta orfana, riceve dalla mamma, che è in Paradiso, un barattolo di confetti magici i quali, a seconda del colore, la fanno crescere o decrescere di dieci anni, e degli altri confetti ancora possono farle assumere le fattezze di qualsiasi animale, tuttavia la sua mentalità rimane sempre quella di una bambina; oltre ai simpatici episodi dovuti alla situazione di una ventenne con la mente di una bimba, l'*anime* è da segnalare – soprattutto – per la vena *didattica*: i piccoli spettatori infatti, grazie alle trasformazioni di LILLY, scoprono i meccanismi del corpo umano, della genetica e del sesso in maniera molto poetica e, in un certo senso, realistica.

Bia, la sfida della magia introduce nel genere degli elementi da *soap-opera*: la serie infatti, per la prima volta, è indirizzata anche agli adolescenti e non solo ai bambini, ed è quella che nel nostro Paese ebbe più successo prima dell'arrivo della nuova generazione di maghette, forse anche per la graziosa sigla italiana (recentemente ripresa come *jingle* da un simpatico spot televisivo degli yogurt: forse i creativi dell'agenzia responsabile non hanno più di ventottotrent'anni...). Da BIA in poi, dunque, entrarono nel mondo della magia anche tematiche sentimentali adolescenziali; stesso discorso è da farsi per *Ransie la strega*, dove abbondano anche i registri della sit-com, e per *Il magico mondo di Gigì*, serie in cui si riprendono il tema della maghetta discesa sulla Terra, dell'oggetto dai poteri eccezionali e della trasformazione della piccola protagonista in una ragazza più matura. Soprattutto GIGÌ inaugura un nuovo corso nel design delle serie magiche: i successivi *anime*, vale a dire *L'incantevole Creamy*, *Magica magica Emi* e *Sandy dai mille colori*, saranno molto più gradevoli dei precedenti e si produrranno in sem-

pre più fantasiose trasformazioni della protagonista ed «effetti speciali» riguardanti gli incantesimi. L'elemento che comunque contraddistingue maggiormente queste innovative serie riguarda CREAMY ed EMI, che introducono il concetto di *aidoru* anche in questo genere: YU infatti, che riceve in dono una bacchetta magica, si trasforma in CREAMY, una bella ragazza che ben presto diventa una celebre cantante dell'*idol-system* giapponese, e MAI, *alter ego* di EMI, può divenire una bravissima e sensuale prestigiatrice.

Le serie magiche veicolano principalmente due temi: il primo, di più facile individuazione, riguarda i piccoli problemi quotidiani, gli affetti familiari e gli amici, primi amori e delusioni, insomma tutto il microcosmo di sentimenti che interessano le bambine e le ragazze, designato pubblico di questi *anime*; il secondo, anch'esso abbastanza chiaro da rilevare, è il costante approccio *proiettivo* che le spettatrici attuano nei confronti delle eroine, che da bambine – e dunque coetanee di chi assiste al *cartoon* – si trasformano in adulte o comunque in ragazze, in persone complete nel loro sviluppo fisico e in grado, per la loro maggiore età, di gestire le cose della vita con disinvoltura e senza che nessuno dica loro cosa fare e come comportarsi. Con procedimenti simili a quelli che interessano i lettori dei fumetti supereroici classici, il «transfer» da YU a CREAMY è il passaggio dall'infanzia alla maturità (o a un inizio di maturità), il transito dall'età del «tu devi fare» a quella dell'indipendenza.

Negli ultimi anni, nel corso cioè di un ulteriore ritorno di popolarità degli *anime* in Italia, sono giunte qui da noi altre serie magiche, che a temi classici e già collaudati (*in primis* quello della bacchetta magica) alternano registri più propriamente fantasy: è il caso dei celebri serial di *Sailor Moon*, che tanto negativo e immeritato scalpore hanno suscitato in Italia, e del fantasy *Un incantesimo dischiuso fra i petali del tempo per Rina*.[17]

Design accattivante, ritmi narrativi da cardiopalma, colori sgargianti, velati – e mai ingiustificati – ammiccamenti erotici, umorismo ed effetti speciali di questi serial hanno conquistato (comprensibilmente) nuovi e vecchi fan, e costituiscono oggi, insieme ad altre serie giunte nelle TV italiane, una sorta di *nouvelle vague* dell'*anime*, che sta travolgendo in questi ultimi anni frotte di nuovi spettatori affamati di *cartoons* di un certo respiro tematico.

II.1.6. Il genere sport

Il *cartoon* di *sport* è un'«invenzione» giapponese: certo non mancano nella storia del cinema (specialmente americano) lungometraggi dedicati a vicende sportive, spesso drammatiche,[18] ed è possibile che alcune tematiche dell'*anime* a carattere sportivo derivino direttamente dalle «epopee del sudore» statunitensi; tuttavia è col *cartoon* giapponese che lo sport assume un'assoluta rilevanza nell'ambito dei disegni animati. Non solo: l'*anime* di *sport* è un «caso a parte» rispetto a storie sportive realizzate in Occidente perché determinato nei temi generali e nelle varie trame da una visione molto complessa di concetti chiave dell'etica orientale quali la *fatica*, il

raggiungimento dell'obiettivo, il *dolore*, l'*abnegazione*, il *lavoro di squadra* e il *valore dell'individuo*, la *forza fisica* e la *forza della mente*, la *lealtà*, la *costanza*, il *potere della concentrazione*.

Gli *anime* sportivi sono suddivisibili in due filoni: lo sport *maschile* e lo sport *femminile*. Infatti nella tradizione del *cartoon* giapponese sport come tennis, pallavolo e ginnastica sono stati trattati con protagoniste donne, e altri come calcio, baseball, golf, la lotta libera, judo e pallacanestro con uomini – con qualche eccezione per la lotta libera e il baseball. Tale suddivisione mette in campo gli analoghi assetti valoriali citati, dall'importanza degli allenamenti al valore della vittoria, però gioca su differenti registri narrativi: nei serial maschili sono frequenti i temi della vendetta, della violenza e della morte, e in quelli femminili abbondano i toni e le vicende in stile *soap-opera*, tipici dello *shojo anime*.

Una delle prime serie sportive fu in Giappone *Kyojin no hoshi* (in Italia *Tommy, la stella dei Giants*[19]), del 1968, incentrata su un giovane fuoriclasse del baseball alle prese non solo con partite mozzafiato, ma anche con i dolori e le fatiche da cui sono caratterizzati gli estenuanti e «disumani» allenamenti. Questo elemento è evidente anche nelle serie femminili, come *Mimì e la Nazionale di palla a volo*, la più famosa serie sul volley giunta in Italia, insieme alla più recente *Mila & Shiro, due cuori nella pallavolo*.[20] Nell'uno come nell'altro *anime* (ma con più insistenza nelle storie di MIMÌ) le esercitazioni delle giovani giocatrici sono invero massacranti: ad esempio MIMÌ, per imparare a tenere unite le braccia durante la fase di ricezione, in alcuni episodi si fa ammanettare con delle pesanti catene e si allena con esse, provocandosi sanguinose piaghe alle braccia. Il masochismo insito in questo genere di *anime* è dovuto a molte ragioni: il senso del dovere tipico della cultura nipponica, l'*etica della sofferenza*, lo spirito di totale dedizione a una causa nobile. Scrive Luca Raffaelli in una lucida analisi:

> Per gran parte dei personaggi giapponesi l'esito dell'impegno è questione di vita o di morte. Si lotta con il nemico, contro le proprie debolezze, contro le avversità della vita, ma ce la si deve fare perché grande è il fine da raggiungere: la costruzione di una propria identità contro l'omologazione richiesta dal mondo esterno. [Cfr. *Le anime disegnate*, cit., p. 140]

Omologazione: è questo uno dei maggiori rischi che corrono i giovani delle società tecnologicamente progredite, che esse si basino su sistemi capitalistici o socialisti. Gli *anime* sportivi, epopee dell'eccezionalità atletica e caratteriale, annoverano forse fra i loro scopi reconditi, utilizzando un linguaggio cinematografico *epico* e allo stesso tempo *intimista*, il tentativo di scongiurare questo pericolo, che negli ultimi anni più che mai incalza i ragazzi giapponesi così come quelli occidentali. Così, da un lato viene costantemente dato risalto all'importanza della squadra, alla solidarietà, al tradizionale motto «uno per tutti, tutti per uno», al gruppo di amici che vive insieme, in «simbiosi» e in armonia non solo i momenti agonistici

A FIANCO
DORAEMON, gatto robot; © Fujiko Fujo.

COLONNA SOTTOSTANTE, DALL'ALTO
Jenny la tennista: da rilevare la dinamica pallina ovalizzata in PP.; © Yamamoto Sumika/TMS.
HYUMA, eroe di *Tommy la stella dei Giants*; © Kajiwara Ikki / Kawasaki Noboru/ TMS.
L'Uomo Tigre, il campione; © Kajiwara Ikki/ Tsuji Naoki/Toei Doga.

COLONNA SOTTOSTANTE, DALL'ALTO
MEMOLE, gnomina spaziale, con l'amica MURIEL; © Toei Doga.
KUM KUM, dolce bambino cavernicolo, dal notevole impatto pedagogico; © ITC Japan.

ma anche la vita quotidiana; e dall'altro si evidenziano le grandi aspirazioni all'*eccellenza* sportiva da parte dei singoli personaggi, tesi spasmodicamente verso posizioni non tanto di dominio e supremazia nei confronti degli altri quanto di «distinzione». Una distinzione che però non interessa solo il proprio status rispetto agli altri ma, soprattutto, il *miglioramento di sé*.

La prima cosa che salta all'occhio durante la visione di un *anime* sportivo – che si tratti di calcio, pallavolo, tennis o arti marziali – è la totale *irrealtà* e improbabilità delle azioni presentate: sia negli allenamenti cui i protagonisti si sottopongono per migliorare se stessi, sia gli eventi – ben al di là delle leggi fisiche conosciute – che accadono durante le partite, creano nello spettatore un senso di proiezione all'interno di un mondo quasi onirico e un'eccitazione agonistica dovuta proprio a tali parossismi cinematografici.

Il successo di pubblico di *anime* come questo è in parte dovuto anche al fatto che essi materializzano e narrativizzano tutta una serie di *fantasie iperboliche* che ogni bambino produce, da solo o in compagnia, nelle sue pratiche ludiche: far correre un'automobilina attraverso percorsi impossibili, far sfidare a un pupazzo la forza di gravità. SHINGO e compagni evidenziavano in ambito calcistico il desiderio infantile di riuscire in imprese del tutto fantascientifiche, secondo una proiezione emotiva del bambino-spettatore che identifica il *cartoon* con il giocattolo e, infine, con se stessi.

Gli *anime* sportivi hanno introdotto anche un altro elemento, stavolta più specificamente linguistico e narrativo, diretta conseguenza dei paradossi di cui s'è appena parlato: l'*estensione della dimensione temporale*. In *Arrivano i Superboys!* e nel più popolare *Holly e Benji*[21] la parte forte della narrazione consiste nelle telecronache di avvincenti partite fra la squadra protagonista e le loro avversarie; ebbene, qui anche una singola azione può durare vari minuti, e nell'arco di un tiro eseguito da un attaccante possono riaffiorare, in *flashback*, ricordi che dureranno per tutta la puntata, al termine della quale il pallone possibilmente non avrà ancora raggiunto la porta. Questo «stiracchiamento» del tempo reale, ovviamente, è un espediente sceneggiativo per racchiudere in un solo istante una serie di sfumature narrative che hanno molto a che fare con il concetto letterario di «onniscienza del narratore» che, introdotto nel romanzo ottocentesco, ci permette di essere partecipi dei più minimi pensieri dei personaggi. La stessa telecronaca è a dir poco improbabile: il cronista spesso si produce in dettagliate descrizioni delle traiettorie dei tiri, *proprio mentre la palla si dirige verso la porta*.

Scrivono i *Kappa Boys*, a questo proposito:

> Benché [*Arrivano i Superboys!*] parta da presupposti di serietà, ci si accorge dopo le prime fasi di gioco che i paradossi si fanno sempre più evidenti. A questo punto le soluzioni sono due: o spegnere la TV e dimenticarsi di *Akachiki no eleven* per sempre, o guardarlo con un occhio diverso, considerando che, se gli autori fossero stati più moderati, non si sarebbe distinta l'animazione da una generica sequenza di partite di calcio 'dal vero' [...]. Perciò

tutto andava esagerato. [...]. La componente di 'variazione' è in particolar modo costituita dalla presenza di 'colpi speciali' [...], ovvero calci al limite dell'assurdo, che creano vortici d'aria o effetti ottici che rendono impossibile una parata. [Cfr. A. Baricordi *et al*, *Anime*, cit., pp. 43-44]

Riportiamo anche una falsante descrizione del serial *Holly & Benji* da parte di Marina D'Amato, che conferma una volta di più la scarsa attenzione con cui spesso si esamina la *fiction* per bambini:

Tutti gli episodi narrano di allenamenti pesanti, in cui nessuno può essere risparmiato; di rinunce psicologiche notevoli (es. l'isolamento per allenarsi, l'allontanamento da casa, ecc.) [...]. Durante le partite [...] calci e colpi bassi non mancano anche se severamente puniti con calci di rigore, che scandiscono con il loro numero proprio la violenza degli scontri. Il gioco è lotta dura e cattiva. [...]. A parole viene esaltato il gioco di squadra, di fatto si coglie solo l'azione risolutiva dei due fuoriclasse. [...]. È questa determinazione totale, esaltata ad ogni puntata come la condotta più corretta da avere, che rende il cartone estraneo alla nostra cultura. Lo sport [...] incarna nella fattispecie la morale mitica del samurai che si immola per il Giappone, e si oppone a quella olimpica (quindi classica occidentale) che sostiene il famoso motto «l'importante è partecipare e non vincere». [Cfr. M. D'Amato, *Lo schermo incantato*, cit., p. 147]

D'Amato forse fa confusione con gli allenamenti presenti in *Mimì e la Nazionale di palla a volo*: infatti non tutti gli episodi di *Holly & Benji* narrano di allenamenti pesanti, ma solo alcuni, che fanno da contraltare all'attrazione principale del serial, ovvero *le partite*; inoltre solo nel caso di un personaggio particolare, ovvero HIYUGA KOJIRO (in Italia, MARK LANDERS), si assiste ad allenamenti solitari e disumani; per il resto le sedute rientrano più o meno nella «normalità». Di scorrettezze se ne compiono, certo, ma a commetterle sono solo i «cattivi», cioè i giocatori riconosciuti come antagonisti sleali e per questo perdenti in partenza, soprattutto a livello morale; tanto più che spesso questi giocatori fallosi passano da un atteggiamento antisportivo a un maggior *fair play*, grazie all'esempio dei protagonisti. Quanto ai calci di rigore, che dire? Solo pochissimi *penalty kicks* vengono assegnati nel corso delle varie serie di questo *anime*, e soltanto per mettere in evidenza le doti acrobatiche dei portieri piuttosto che per segnalare l'importanza di un fallo.

Piuttosto, e qui ci vediamo costretti ad aprire una parentesi «tecnica», forse pedante ma a nostro parere utile, D'Amato probabilmente ignora che nella realtà calcistica, a partire dai dodici-tredici anni, i giovani calciatori sovente vengano miratamente *istruiti e spinti* dagli allenatori stessi al cosiddetto «fallo tattico» e alle tecniche «recitative» in base alle quali commettere scorrettezze senza farsi scoprire dall'arbitro. Al confronto, in *Holly & Benji* non c'è «cattivo» che tenga. Tornando all'*anime*, il gioco di squadra è inoltre esaltato sia a parole sia con i fatti, e la dominanza di alcuni giocatori sugli altri è un'ovvia conseguenza dei meccanismi proiettivi fra spettatore e personaggio: è chiaro che gli sceneggiatori, sulla base della storia a fumetti originale, abbiano necessariamente dovuto fissare l'attenzione su alcuni *characters* protagonisti; in ogni caso molte puntate sono costellate di episodi incentrati su giocatori meno dotati, per evidenziare che *si può far parte di un grande gruppo anche se non si eccelle* ma ci si impegna con costanza.

Infine, il motto «l'importante è partecipare» in *Holly & Benji* come negli altri *anime* sportivi non è che sia negato a scapito del «vincere a ogni costo»: in realtà la cultura giapponese, come si diceva, si basa su un'etica del dovere molto più stringente rispetto alla nostra, dunque l'importante è darsi totalmente alla causa, qualunque sia il prezzo da pagare (cfr. L. Raffaelli, *Le anime disegnate*, cit., pp. 140-3, il paragrafo *Il senso del dovere*). Se questo fatto «rende il cartone estraneo alla nostra cultura» non bisogna fargliene una colpa, ma tenerne conto e dare qualche breve chiarificazione ai bambini che si trovino a guardare le avventure calcistiche in questione; anche se finora non risulta che *Holly & Benji* abbia provocato scompensi culturali nei piccoli italiani o che qualche ragazzino abbia preso ad allenarsi calciando blocchi di marmo.

In *Jenny la tennista*, altra serie che in Italia ha goduto di grande popolarità, gli elementi prettamente sportivi ricalcano in generale i *clichés* propri al genere, tuttavia la storia è dominata da tematiche *shojo* di drammatica intensità, dove lo sport appare chiaramente come una *metafora* della durezza della vita – cfr. *infra*, Parte terza, Scheda 18. JENNY (in Giappone HIROMI) è un'aspirante campionessa dall'istintivo talento, che viene allenata appassionatamente da un maestro convinto delle sue buone qualità; numerosi sono i riferimenti sentimentali, primo fra tutti l'amore platonico fra JENNY e il suo allenatore e la rivalità con la bella MADAME BUTTERFLY (REIKA).

È la morte, tuttavia, il *leitmotiv* predominante in questo e in un altro fondamentale *anime* sportivo, *Rocky Joe*: nel primo il maestro di tennis morirà di un male incurabile, aleggiando in seguito come ricordo devoto e struggente nella memoria di JENNY e degli altri personaggi; nell'altro invece, incentrato su uno sport dove la violenza e il rischio per la propria vita sono tra i fattori più interessanti dal punto di vista narrativo, la morte sul ring interessa non solo alcuni importanti comprimari ma anche lo stesso protagonista, che muore al termine del suo più importante incontro, spiazzando come non mai gli spettatori – o almeno quelli giapponesi: in Italia la scena fu censurata, e si fece credere ai fan che ROCKY fosse sopravvissuto. La morte nella boxe, del resto, non è una novità: basti ricordare i film *Il campione* di Franco Zeffirelli o *Rocky IV* di Sylvester Stallone, dove sono rappresentate delle melodrammatiche morti sul tappeto.[22]

Leggiamo invece le pesanti, provocatorie e inadeguate parole scritte su JENNY da Antonio Faeti:

Qualcuno dovrebbe dire alla prepotente sportiva che il reaganismo è finito e che la Signora di ferro è andata in pensione. Jenny è una specie di 'Libro di Stato' del Ventennio: prepara i sudditi

> dell'impero sportivo e li vuole già simili agli indifferenti che ingurgitano tonnellate di auto rombanti nel circuito, quintali di partite di calcio e di terrificanti comizi sul calcio e di spettacoli da bordello che hanno il calcio come pretesto. [Cfr. A. Faeti, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 2, p. 7]

Faeti passa con invidiabile disinvoltura dal reaganismo al tatcherismo, al fascismo, citando così le realtà politiche che probabilmente gli stanno più antipatiche, miscelando poi il nome di JENNY a vaghi riferimenti su programmi televisivi tutti italiani che commentano lo sport e che ci offrono spesso, a detta di molti, spettacoli di dubbio gusto. Ma che c'entra JENNY con Margareth Tatcher o con Aldo Biscardi? Nulla, assolutamente nulla. «La Signora di ferro» è un appellativo che probabilmente ben si addice, secondo Faeti, alla grinta della tennista nipponica, *suona bene* e per questo di tende a utilizzarlo con plateale *nonchalance* per imbastire un discorso «a effetto», che faccia presa sul lettore; lo stesso valga per i riferimenti al «Ventennio» e dunque – proviamo a entrare nella testa di Faeti – alle velleità superomistiche mussoliniane e al culto del fisico e della vittoria.

Questo modo giornalistico – spesso ingenuo e inconsapevole, come supponiamo nel caso di Faeti – che tende cioè a costruire frasi e concetti coloriti che facciano presa sul lettore, e che però spesso non sono basati sulla benché minima analisi dell'argomento trattato, ha sempre condotto a grandi equivoci, a «telefoni senza filo» che distorcono preventivamente i fatti pur di creare delle notizie in vario modo «scabrose». Oppure, come in questo brano di Faeti, critiche e strali partono da vizi ideologici e da una vivace tendenza alla generalizzazione – come l'accomunare un serial prodotto in Giappone nel 1973, in tempi lontani sia dal reaganismo sia dal fascismo, ai talk-show italiani degli anni Novanta. Non solo: bisogna anche contestare la presunta veridicità del presupposto che il *cartoon Jenny la tennista* sia un «Libro di Stato», che Faeti dà per scontata. Dal momento che il serial in questione *non è* un «Libro di Stato», poiché vi viene sottolineato costantemente che il tennis è solo *una* possibilità della vita, solo *un* modo per dare un senso alla propria esistenza, una singola *metafora* di tutte le *altre* possibili strade percorribili (cfr. *infra*, Parte terza, Scheda 18), ci pare che la critica faetiana crolli.

Ma adesso, come si dice, torniamo a noi. In *Rocky Joe* e in altri due *anime* sportivi decisamente *border-line*, vale a dire *L'Uomo Tigre, il campione* e *Judo Boy*,[23] oltre alla morte appare il tema della violenza, una violenza debordante, aggressiva, quasi *splatter*. In *Rocky Joe* sono frequenti i fermo-immagine illustrativi dei fotogrammi più violenti, quali l'attimo esatto in cui JOE sferra o riceve un pugno: il sudore, il sangue, la luce e le ombre, l'espressione di cupo dolore e di sorpresa, tutto tende a drammatizzare la scena e a rendere epico l'istante. Nei combattimenti di catch (una specie di lotta libera su ring) dell'UOMO TIGRE si assiste spesso a scene raccapriccianti, coadiuvate in fase di doppiaggio da opportuni rumori: il protagonista,

che combatte sempre i suoi incontri rigorosamente rispettando le regole, deve costantemente sottostare alle efferate scorrettezze dei suoi antagonisti, che si configurano come dei veri e propri criminali assoldati da una misteriosa organizzazione di lottatori tesa a sgominare dal mondo del catch i lottatori «buoni». Colpi di sedia, gong scardinati e usati come armi, sale e acido nelle ferite, fruste e bastoni, prese scorrette e in grado di spezzare le ossa, colpi bassi d'ogni sorta sono il pane quotidiano di NAOTO, il gentile benefattore che si cela dietro la maschera. Tutto un repertorio di brutalità metaforiche, rappresentate in chiave sportiva, popola le avventure marziali di questo lottatore popolarissimo (anche in Italia), e fa da contraltare all'identità borghese dell'UOMO TIGRE, che nel tempo libero va spesso a visitare i piccoli trovatelli di un orfanotrofio di periferia, i quali hanno come modello proprio il lottatore mascherato.

In *Judo Boy* è invece presente il tema della *vendetta*, che è la maggiore ragione di vita del protagonista, un giovane *judoka* al quale è stato ucciso il padre; come per l'UOMO TIGRE, le avventure del giovane SANSHIRO hanno solo in partenza una traccia sportiva, e per il resto si tratta di avventura allo stato puro: ciò che conta non è la vittoria di una gara ma il raggiungimento di uno stato di giustizia, per quanto aleatoria, o il soddisfacimento – per l'appunto – di un sentimento di vendetta.

I giapponesi hanno percorso anche il sentiero narrativo automobilistico: fra quelle giunte in Italia, sono almeno quattro le serie propriamente sportive in tal senso, cioè *Super auto Mach 5 go go go* – la prima serie automobilistica prodotta in Giappone – *Grand Prix e il campionissimo*, *A tutto gas* e *Motori in pista*.[24] La prima, dal taglio adatto ai bambini, ha per protagonista un giovanissimo pilota e la sua mirabolante vettura *à la* JAMES BOND, piena di marchingegni speciali che gli permettono di difendersi dagli sporchi stratagemmi degli avversari e di vincere tutte le gare alle quali partecipa; l'altra scorre su registri più maturi, e narra delle vicissitudini di un giovane pilota che aspira a diventare campione di Formula 1. *A tutto gas* è una divertente e movimentata serie incentrata sui *mechadocks*, ovvero delle utilitarie trasformate in auto speciali, capaci di affrontare qualsiasi terreno; *Motori in pista* alterna invece toni seri e umoristici, e presenta anche scene di sottile erotismo e «violenza», motivo per cui è stato censurato dagli adattatori italiani.

Per tornare adesso al nostro argomento, del tutto diverse sono altre due serie incentrate sì su automobili, ma i cui toni deviano decisamente verso la fantascienza: *Supercar Gattiger* e *Falco il superbolide*.[25] La prima in particolare godette in Italia di largo successo: incentrata su cinque «fantamacchine» componibili in una vera e propria «supercar», i relativi giocattoli Ceppi Ratti andarono a ruba. Anche nell'automobilismo, dunque, così come per gli altri sport, c'è una cadenzata alternanza fra gioco di squadra e gara individuale, fra l'importanza assegnata da un lato al gruppo e alla cooperazione volta a uno scopo comune, e dall'altro alla frequente carica risolutiva del singolo.

In Giappone *tutte* le attività umane sono narrate dai fumetti e, dun-

que, dai disegni animati. Esistono perfino serie incentrate sui giocatori di *pachinko* (la tradizionale *slot-machine* giapponese), sugli impiegati delle grandi aziende, sugli appassionati di modellismo e così via. Ed esistono anche *manga* e *anime* dedicati a sport su cui noi europei non penseremmo mai di concentrarci con tanta attenzione. Una di queste serie è *Sampei, ragazzo pescatore*, un *anime* che ha per protagonista un giovane appassionato di pesca all'amo: in Giappone la pesca è uno degli sport nazionali, ma in ogni caso – a parte le dettagliate descrizioni dei pesci, delle esche e delle tecniche di cattura – SAMPEI ci comunica prima di tutto, ancora una volta, l'importanza dell'impegno e della sfida con se stessi, più che con i pesci. Un aneddoto insolito su *Sampei* in Italia è che la serie non solo ancora oggi è trasmessa con discreto riscontro di pubblico, ma che molti spettatori sono *adulti* pescatori piuttosto che ragazzini...

Al di là delle comprensibili polemiche suscitate a suo tempo in Italia da serial così «delicati» come *L'Uomo Tigre* e *Judo Boy* – che probabilmente non sono adatti alla visione solitaria da parte di un pubblico di bambini piccoli – vanno fatte due considerazioni.

La prima riguarda le simbologie sottese dagli *anime* sportivi, specie quelli più violenti: uno dei messaggi principali è che *la vita è dura*. Occorre combattere ardentemente per avere riconosciute le proprie ragioni e per esaudire i propri desideri, contro chi impunemente vorrà impedirne la realizzazione; e soprattutto, la battaglia dovrà essere condotta sempre e comunque in maniera *leale*, anche se gli avversari si comporteranno scorrettamente, perché giocare al loro stesso gioco significherebbe porsi al loro stesso, infimo livello. Ciò non implica il seguire alla lettera le «indicazioni» dell'*anime*: è chiaro che non si debba vivere in modo violento, e che l'esercizio della forza non risolva i problemi. I pugni che ROCKY JOE dà o subisce, il sangue e il sudore dell'UOMO TIGRE sono delle *metafore* della vita reale, sono il corrispettivo fantastico delle vicende che interessano tutti noi.

L'altra riflessione in un certo senso vuol ridimensionare la credenza, da parte di molti, che tutta la *fiction* che vede la luce (*cartoons*, fumetti, telefilm, romanzi) sia costituzionalmente portatrice di un qualche messaggio. Non sempre è così, e anche se una data opera lascia leggere dei valori poco condivisibili, non è detto che essa sia stata ideata per farsi ambasciatrice di quel dato concetto: ad esempio, *Judo Boy* porta con sé il valore della vendetta, che la nostra cultura (di matrice cristiana) teoricamente disdegna; ma non per questo è detto che l'autore appoggi i comportamenti del protagonista della sua storia, semplicemente egli *li narra*, egli racconta la vicenda di un ragazzo che vuole vendetta. Nulla di più normale, fra l'altro, nella narrativa popolare: tanto per citare un classico fra i classici, nel *Conte di Montecristo* il protagonista attua una sottile, inebriante serie di atti vendicativi nei confronti di chi l'aveva gettato nella polvere. Ma nessuno ha mai pensato di attribuire a Dumas pochezza d'animo per le azioni fatte compiere a EDMOND DANTÈS.

II.1.7. Il genere avventura

Negli *anime*, il genere avventuroso è forse quello, fra tutti, contaminato dalle più numerose ibridazioni: umorismo, fantascienza, un velato erotismo, iniezioni di *thriller*, poliziesco, mitologia, storia, arti marziali, dramma sentimentale, commedia e *soap-opera*.

Questa miscellanea non deve però meravigliare: gli autori giapponesi sono sempre stati bravi a ideare dei veri e propri *pastiches* nei disegni animati, mescolando codici espressivi e canoni tematici con una certa disinvoltura e originalità, col preciso scopo di sorprendere gli spettatori e farli assistere a continui capovolgimenti narrativi e «di registro». Se da un lato il concetto (o meglio, i concetti) di avventura nel *manga* e successivamente nell'*anime* hanno sempre avuto molto a che fare con il retaggio storico giapponese dei *samurai* e dei *ninja*, dei *ronin* e degli *shogun*, degli imperatori e dei moltissimi elementi leggendari della tradizione orientale, dall'altro le tematiche avventurose contemporanee sono enormemente influenzate sia dalle suggestioni del Giappone d'oggi, sia dall'immaginario letterario e cinematografico occidentale: i romanzi d'appendice, per ragazzi e di genere, e le grandi produzioni filmiche hollywoodiane. Dunque non è un caso che il personaggio degli *anime* del genere avventuroso più longevo e amato dai giapponesi e, probabilmente, anche dagli italiani, sia LUPIN SANSEI, ovvero LUPIN III.[26]

Nelle sue avventure si avvicendano infatti una sana e goliardica comicità, piccole e ironiche dosi di erotismo, molta azione e dinamismo, trame avvincenti e quasi sempre ben congegnate, una regia che spesso ricorda molto da vicino il cinema di genere americano, e soprattutto dei *characters* delineati con grande profondità sceneggiativa. Nelle avventure di LUPIN III, presentato come discendente del ladro *cambrioleur* creato da Maurice Leblanc, viene proposta una formula vecchia e insieme nuova: vecchia perché siamo di fronte a un *action team* composto da quattro persone eterogenee ma accomunate da amicizia e cooperatività; nuova perché sono pressoché gli *unici* elementi del cast. GÔEMON, un *samurai* senza padrone abilissimo nell'arte della spada, JIGEN, un pistolero infallibile, FUJIKO (o MARGOT), una ragazza procace e spesso «traditrice» di cui LUPIN è, comunque, voracemente innamorato, e infine lui, l'antieroe, il ladro un po' gentiluomo e un po' canaglia. Unici elementi aggiuntivi rispetto a questa «ricetta» sono l'ISPETTORE ZENIGATA, il poliziotto che tenta invano di catturare LUPIN e i suoi compari, e alcuni *villains* dal sapore «bondiano». Scenari e situazioni *à la* Fleming, macchinari fantascientifici, storie romantiche che si avvicendano a trame umoristiche o di pura azione, espedienti narrativi che ricordano da vicino i nostri DIABOLIK e ALAN FORD: LUPIN III è un po' di tutto questo[27] ed è anche, evidentemente, qualcosa di nuovo, perché in Giappone la sua popolarità non ha confini e anche in Italia le sue avventure, dalla data del suo esordio nel nostro etere, vengono di continuo replicate anche se – purtroppo – deturpate da superflue censure.

Lupin III, almeno in teoria, è un'opera *per tutti*: bambini, adolescenti, adulti. I suoi linguaggi semplici e universali, a dispetto del-

le storie anche molto articolate e piene di variegati riferimenti culturali, risultano godibili a molte fasce di pubblico, e probabilmente proprio per la sua facilità di lettura e per i suoi poteri fascinatori ha riscosso un così grande successo anche in Italia, specialmente le prime due serie, dal design più curato e «giapponese» rispetto al tratto più europeo della terza. Inoltre i valori che veicola «sottopelle», *in primis* l'amicizia goliardica fra il protagonista e i suoi due *pals* principali, l'allegra anarchia che domina le loro avventure e la sorniona mancanza di rispetto per l'autorità, sono risultati tanto più seduttivi in un Paese come il Giappone, così strettamente regolato da norme, obblighi e divieti sociali da trovare in LUPIN, forse, uno sfogo differito alle proprie pulsioni represse.

L'avventura negli *anime* non si svolge solo ai giorni nostri, anzi: molte serie sono ambientate nei più vari periodi storici, e hanno per protagonisti non soltanto personaggi del tutto immaginari ma anche uomini realmente esistiti o civiltà del passato, delineate talvolta con una certa fedeltà storiografica e talaltra con fantasiosi inserti fantascientifici. Ad esempio *Le nuove avventure di Marco Polo*, *La spada di King Arthur*, *Pepero* ed *Esteban e le misteriose città d'oro*[28] sono collocate la prima nel mondo del viaggiatore veneziano alle prese con i suoi viaggi verso oriente, la seconda nel contesto arturiano della Tavola Rotonda e le altre due narrano, prendendosi per la verità molte licenze letterarie, storiche e fantascientifiche, eventi ambientati in America Latina nel periodo dei *conquistadores* e della mitica *Eldorado*. In particolare *Marco Polo*, tratta liberamente ma verosimilmente dal *Milione*, risulta un'opera molto gradevole e di valore didattico non solo per il soggetto e per la serietà con cui è trattato, ma anche per le innovazioni visive: inserti dal vero ed effetti elettronici, che rendono più vicina al reale la narrazione dei viaggi di Polo e accentuano il dinamismo di un'opera altrimenti un po' noiosa e didascalica per i bambini. Fra questi *anime* è comunque *La spada di King Arthur* quello che in Italia ha riscosso maggior successo: merito di molti fattori, primi fra tutti i duelli cappa e spada, le affascinanti figure di ARTÙ, LANCILLOTTO, TRISTANO e PERCIVAL, l'ottimo design delle armature (facilmente ridisegnabili dai bambini), l'adattamento ricco e competente. Proprio l'*editing* italiano originale, realizzato nel 1981 (data della prima messa in onda nel nostro Paese), è stato recentemente sostituito da un nuovo doppiaggio, che penalizza incomprensibilmente gli aspetti linguistici e gli stessi contenuti della serie. Di questo vero *affaire* si parlerà tuttavia nel capitolo sulle censure e gli adattamenti.

Altre serie famose in Italia e comunque rappresentative dell'*anime* avventuroso come *Toriton*, *Sasuke il piccolo ninja*, *Ryu il ragazzo delle caverne* e *Sam ragazzo del West*[29] non fanno che confermare l'estrema, impressionante varietà di argomenti che i disegni animati giapponesi hanno saputo offrire e offrono tuttora: TORITON è un giovane tritone che solca i mari combattendo POSEIDON, armato di un pugnale luminoso di oricalco e aiutato da una sirenetta e un gruppo di delfini; SASUKE è un piccolo e letale *ninja* che combatte contro le ingiustizie del Giappone feudale; RYU è un ragazzo dell'età della pietra, alla ricerca della madre dispersa; SAM infine è un giovane pistolero del Far West, anch'egli alla ricerca di un genitore – stavolta del padre. Se nei primi due serial il protagonista è un bambino che attua un tipo di eroismo *esodiretto* (cfr. *supra*, Parte prima, par. 0.1), rivolto a proteggere gli indifesi, in *Ryu* e *Sam* l'eroismo è prevalentemente *endodiretto*: certamente, durante i vari episodi, i due ragazzi si trovano spesso ad aiutare chi è meno fortunato, ma il loro scopo fondamentale è quello di *trovare il proprio genitore*. Quello della ricerca del parente è infatti un tema caro ai giapponesi almeno quanto agli europei, e infatti sono moltissimi gli *anime* incentrati su questo *topos* (cfr. L. Raffaelli, *Le anime disegnate*, cit., pp. 162-63, il paragrafo *Orfani americani e giapponesi*).

L'elemento più caratterizzante di questi due *anime* è ad ogni modo l'accento sulla realtà del *razzismo* a danno del protagonista. Nel caso di RYU, questi è un cavernicolo bianco in un mondo popolato prevalentemente da uomini dalla pelle scura, che si trova a combattere contro una violenta e letale forma di «apartheid» preistorico; SAM (il cui vero nome è ISAMU) è invece figlio di una pellerossa e di un giapponese, dunque dal punto di vista dei bianchi d'America è doppiamente «bastardo». Gli autori giapponesi, in entrambi i casi, mettono in evidenza non solo la stupidità di ogni tipo di razzismo, ma anche la sua assurdità se solo per un attimo si ragiona in termini di relativismo culturale. I concetti di bianco e nero, di orientale e occidentale cessano istantaneamente di possedere *connotazioni* di valore e tornano a essere solo ciò che in realtà sono: *denotazioni* fenotipiche e geografiche.

Torniamo adesso a *Toriton*, l'*anime* che fra questi quattro contiene i maggiori spunti «filosofici». Infatti all'inizio della serie, che fu tra le prime (nel 1972) a proporre una storia *continuativa* e non strutturata in episodi autoconclusivi, il protagonista crede che l'antica razza di *Poseidon* abbia sterminato il popolo dei tritoni, ma soltanto al termine della vicenda, quando TORITON giunge al palazzo subacqueo di *Poseidon* per distruggere l'immensa statua che comanda i suoi antagonisti, si viene a sapere che in realtà i tritoni avevano soggiogato nel passato i poseidoni affinché fossero usati come schiavi, proprio tramite il colosso di pietra. I poseidoni si erano tuttavia ribellati all'ingiustizia, non prima però che i tritoni forgiassero una daga di luce, quella di TORITON, caricata di segno opposto rispetto all'enorme statua: al contatto con il pugnale del piccolo tritone, essa va in frantumi distruggendo tutto attorno a sé.

Francesco Prandoni ci offre un'interessante analisi critica a questo proposito:

> La serie, basata sul fumetto di Tezuka *Aoi Triton* (*Il giovane Triton*, 1969), ha poco a che fare con il soggetto originale. Al contrario, contiene molte idee di Nishizaki [Yushinobu] e Tomino [Yoshiyuki]: il fanciullo divino, il *Bildungsroman* nella metafora del viaggio/catabasi, la relatività dei valori di bene e male espressa nel ribaltamento finale, l'amore [...]. [Cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., p. 66]

Dunque, ancora una volta, la relatività dei valori diventa in sé un valore: guai a presumere che il proprio punto di vista sia l'unico possibile, guai a pensare che il mondo possa essere misurato solo in base al *nostro* metro. Una lezione di alto valore pedagogico.

Nella Parte prima, a proposito dei MOSCHETTIERI, si era parlato del concetto di moderno *action team*, di composita ed eterogenea squadra di eroi, un elemento narrativo molto adoperato negli *anime* e nei telefilm giapponesi «dal vero» di ambientazione fantascientifica, ma preso in considerazione anche dalle produzioni avventurose: oltre al già citato *Lupin III*, che mette in campo quattro antieroi e un antagonista «positivo» ma destinato al fallimento, in due *anime* quali *I Cavalieri dello Zodiaco* e nel simile *I cinque Samurai*,[30] protagoniste sono delle *équipes* di eroi dotati di prodigiose armature e profondi conoscitori di varie arti marziali, volti a contrastare temibili e altrettanto affascinanti avversari.

Disegnati per la commercializzazione dei giocattoli che riproducono le varie armature, questi due serial convergono nell'idea di partenza della squadra di combattenti, ciascuno con il suo simbolo, il suo colore e il suo carattere, ma differiscono nell'individuazione delle matrici mitiche di riferimento: i CAVALIERI sono il risultato di un «frullato» delle mitologie greca, romana e nord-europea, e le loro armature hanno i nomi delle costellazioni e delle divinità; i SAMURAI derivano da vari miti orientali e le loro corazze sono manifestazione di cinque elementi fondamentali (fuoco, luce, acqua, cielo e terra). Misticismo, personaggi semplici e azzeccati, grandi battaglie, molta fantasia e una dichiarata, plateale (forse troppo) disinvoltura nei riferimenti classici[31] hanno decretato anche in Italia il successo di queste due serie, specialmente quella dei *Cavalieri dello Zodiaco*.

Anche l'*horror* viene trattato negli *anime*, e in quantità discrete: nel nostro Paese hanno avuto una certa notorietà *Bem* e *Devilman*, due serie molto differenti, sia fra loro sia da tutto il resto della produzione nipponica giunta in Italia. In particolare *Devilman*, celebre serie di Nagai Go, narra di un giovane demone integrato nella società umana, che decide di combattere dalla parte del Bene; la serie si inserisce nel *continuum* narrativo di altri personaggi quali GOLDRAKE e MAZINGA, e introduce in questo particolare cosmo eroico gli elementi di violenza esasperata e gusto dell'orrido che tanto hanno fatto storcere il naso ai benpensanti giapponesi e italiani.[32]

Quello che colpisce spesso i conoscitori di *anime* quando sentono dibattere in termini negativi dei «loro» disegni animati è la ripetitività di tali polemiche, costantemente incentrate sui medesimi nomi: GOLDRAKE, LADY OSCAR, CANDY CANDY, REMÌ; protagonisti di quattro fra le migliori serie del loro periodo, fra le altre cose. È anche da elementi di questo tipo che si deduce oltre ogni ragionevole dubbio che chi denigra questi prodotti non solo non li conosce, ma il più delle volte ignora perfino l'esistenza di serial ben più meritevoli – dal loro censorio punto di vista – di critiche e anatemi. Ora, *Bem* e *Devilman* potrebbero rientrare fra le serie passibili di «roghi antinipponici»: eppure in Italia non s'è mai sentita nessuna mamma urlare allo scandalo per questo serial, o i giornali elencare gli atti

di violenza paradossale che debordavano dal video quando andava in onda *Devilman* – peraltro molto edulcorato rispetto al fumetto originale, ben più *splatter*. Tutto sommato questi due *anime* non solo non sono stati al centro di polemiche, tantomeno di dibattiti rumorosi come quelli su MAZINGA e GOLDRAKE, ma non hanno neanche prodotto il benché minimo «danno»; molti li reputavano perfino *graziosi*, sulla scia del *topos* del «mostro bello», tanto caro ai bambini perché il «mostro» viene in questi casi percepito con occhio affettuoso e attenzione compartecipativa: basti pensare a E.T.

I temi del poliziesco, con *Lupin III*, si erano uniti già alla fine degli anni Sessanta con dei casti e umoristici riferimenti erotemici, ma è con un *anime* del 1983 (ancora una volta, tratto da un celebre *manga*) che l'accento viene esplicitamente posto sulle vene voyeuristiche del pubblico adolescenziale: *Occhi di Gatto*, che ha per protagoniste tre flessuose ladre di opere d'arte, accende gli occhi e i cuori delle platee nipponiche e – poco dopo – italiane, col suo design accattivante, un ottimo livello dell'animazione e la cura per i particolari anatomici delle tre ragazze, dotate di fisici da pin-up.[33] Non manca l'intrigo, certo, né le scene di azione e i momenti rosa: ma i ragazzini vogliono principalmente vedere le tre artiste del furto avvolte nelle loro strette e luccicanti tute di lycra, micce pronte ad accendere la latente fiamma *fetish* degli adolescenti e degli adulti. Come nel fumetto nero italiano degli anni Sessanta e in *Lupin III*, lo spettatore è ancora una volta portato a parteggiare per le «criminali», che trasgrediscono abilmente la legge, anche se spinte stavolta da uno scopo in qualche modo «nobile»: le opere trafugate appartengono infatti al padre delle tre ladre, un grande pittore scomparso. Il tema dell'illegalità «eroica», e della sottile differenza fra l'essere trasgressori e l'essere *trasgressivi*, alimenta anche la vicenda delle tre «gatte» e si incanala nel filone degli *antieroi*, dei *characters* che risalgono la corrente anziché seguirla, facendosi beffe dell'ordine costituito.

Occhi di Gatto, per i suoi contenuti talvolta erotici e per le frequenti scene d'azione, fra cui sparatorie e inseguimenti, ha subìto nelle edizioni italiane alcune piccole ma rilevanti modifiche. Ora, appare ormai chiaro che questo tipo di adattamenti sono sempre dipesi dal target *presunto*, ovvero i bambini. Tuttavia vanno fatte tre veloci obiezioni nei confronti di questo *modus operandi*, che ci sembra fin troppo incoerente da parte di un'azienda televisiva nazionale, Mediaset (già Fininvest), che basa la sua condotta principalmente su logiche di mercato. La prima riguarda l'entità di questi tagli: le due sigle originali – iniziale e finale – presentano scene certamente sensuali, ma niente di più «spinto» di ciò che un bambino possa arrivare a vedere durante la fascia pomeridiana sulle reti Mediaset o Rai; inoltre, le varie immissioni in onda delle due serie di *Occhi di Gatto* (ad esempio, su Italia 1 nel 1987 e su Rete 4 l'anno successivo) sono incoerenti, perché nella prima furono presentate delle brevissime scene «erotiche», dunque non censurate, e nella seconda quelle stesse scene non comparvero più, evidentemente eliminate dagli adattatori.[34] Sensi di colpa? O invidiose proteste di qualche altra associazione di casalinghe?

Generalmente – è questa la terza osservazione – il comune senso del pudore si sposta in avanti, verso maggiori permissivismi, e non indietro: evidentemente gli *anime* fanno eccezione, perché da anni, nel pomeriggio di Italia 1, vengono trasmessi gli episodi del serial americano *Baywatch*[35] (quello con l'ex-«siliconata» Pamela Anderson), che è quanto di più esplosivamente sexy si possa guardare in TV nella fascia oraria dalle 14 alle 20. A questo punto c'è un fatto ben più grave da rilevare, e interessa le strategie sceneggiative e le differenti linee «pedagogiche» dei due serial in questione. *Occhi di Gatto* è indirizzato prevalentemente a spettatori maschi adolescenti e presenta temi e modalità narrative in grado di attirare sì anche il bambino, mediante meccanismi proiettivi, alla visione dell'*anime*, ma soprattutto il ragazzo e l'adulto: tutti i protagonisti sono *adulti* e al massimo TATI (in Giappone AI), la «gatta» più giovane, alimenta nei soli spettatori giapponesi lievi pruriti *lolicon*, dovuti principalmente ai gusti sessuali di molti maschi nipponici; *Baywatch* invece, presentando nel cast un ragazzino di circa otto-dodici anni (la serie è *in progress**), promuove implicitamente un effettivo riconoscimento anagrafico in lui da parte degli spettatori più giovani, spingendoli alla visione del telefilm, il quale è condito di scene ricolme delle prosperose grazie di procaci bagnine rosso(s)vestite.

La questione dei «meccanismi proiettivi» da parte del telespettatore è alquanto complessa, e non è nostra intenzione dilungarci su di essa in questa sede; tuttavia, per quanto sia vero che i fanciulli non hanno molte difficoltà, se una storia è ben narrata, a immedesimarsi in personaggi adulti (in caso contrario, tutti noi avremmo avuto seri problemi, da bambini, a leggere le avventure di SANDOKAN), va anche considerato che esistono registri narrativi di sicuro più in grado di catturare l'attenzione di spettatori più grandi e di «annoiare» i più giovani. Basti pensare ai fumetti supereroici americani, che da sempre alternano i momenti epici delle battaglie contro i supercriminali alle fasi più «calme» in cui gli eroi vivono le loro storie affettive: le prime scene alimentano l'eccitazione – soprattutto – dei più piccoli, e le seconde degli adolescenti e degli adulti, disinteressando i bambini. Qualcosa di simile vale per *Occhi di Gatto* e *Baywatch*: la prima serie narra un mondo poliziesco in chiave talvolta seria, talaltra umoristica, ma secondo lemmi narrativi originariamente preposti a soddisfare un pubblico di *teen-agers*; *Baywatch* invece, che si configura come un serial per un pubblico effettivamente di adolescenti e di adulti (ed è nato soprattutto per mostrare delle meravigliose bagnine correre per la spiaggia con tutti i «ballonzolamenti» del caso, inutile negarlo), come precisa strategia di aggancio degli spettatori più piccoli adopera la presenza del piccolo HOBIE (il figlio del protagonista), il quale non ha solo la funzione educativa di mostrare quanto un bambino possa arrivare ad avere un bel rapporto con l'eroico padre, ma anche quella di ficcarsi nei guai, di sperimentare le prime cotte, di cominciare a vivere la vita degli adulti: tutto bellissimo, se non fosse che egli crescerà probabilmente con uno spirito *fetish* e voyeuristico non indifferente, visto com'è circondato da mattino a sera da stupende bagnine siliconate. Al-

l'opposto delle strategie di *Occhi di Gatto* e *Baywatch*, invece, si trovano serial come il recente *cartoon Sandokan* coprodotto dalla Rai, i cui autori suppongono che basti abbassare l'età dei protagonisti per avvicinare certi personaggi «forti» al pubblico infantile.

Naturalmente non vogliamo dire che *Baywatch* sia dannoso per i bambini: a parte la generale «leggerezza» delle tematiche e le piacevoli formosità dei protagonisti, i valori veicolati sono generalmente positivi e i comportamenti criminali da parte dei *villains* di turno sono sempre puniti moralmente oltre che legalmente. Stiamo solo segnalando ancora una volta lo stesso, detestabile problema: ciò che è giapponese (in questo caso, l'erotismo) fa male ai telespettatori, quello a stelle e strisce invece è inoffensivo. Per tacere del fatto che *Occhi di Gatto* è, ad ogni modo, chiaramente indirizzato agli *over 14*.

L'altro grande eroe di cui occorre parlare a proposito degli *anime* avventurosi è *Ken il guerriero*, il cui protagonista sia in Giappone che da noi è da anni una vera e propra star, nel bene e nel male. Nel bene perché fin dagli esordi KENSHIRO[36] è diventato beniamino televisivo di bambini e ragazzi sia giapponesi che italiani, e anche qui da noi i suoi fumetti hanno riscosso un buon successo; nel male perché quest'opera, dai contenuti e dalle modalità espressive indubitabilmente cruenti ed esasperati, ha fornito suo malgrado molti spunti polemici ai critici di casa nostra, sempre pronti a lanciare apocalittici allarmi nei confronti degli eroi nipponici.

C'è comunque qualcosa di vero nella paura che molti educatori, psicologi e comitati di mamme provano verso KENSHIRO: si tratta infatti di un serial in cui abbondano squartamenti, teste esplose, combattimenti all'ultimo sangue, maltrattamenti nei confronti dei più deboli. Ciò che i rappresentanti più apprensivi della generazione dei «padri» hanno colto di questo *anime* paradossale però è solo quel composito insieme di sequenze grandguignolesche che costituiscono gli elementi più «evidenti» di una narrazione volutamente debordante: *Ken il guerriero* rappresenta, elevata a potenza, la violenza insita nel mondo e nella lotta per la vita. *Tutto*, in questo *cartoon*, è esagerato: i poteri mistici dei protagonisti, conoscitori di paranormali arti marziali; le dimensioni degli avversari, che raggiungono grandezze ciclopiche e possono stritolare normali esseri umani nel palmo della mano; l'immensità del deserto in cui la Terra si è trasformata dopo la catastrofe nucleare. È infatti tipico degli scenari fantascientifici del filone «post-atomico» l'ambiente allucinato in cui si muovono i *characters* di questo lungo serial: una miscela fra *Mad Max*, *Highlander* e i film di Bruce Lee che assume valenze epiche di notevole presa sul pubblico dei ragazzi, i quali si emozionano assistendo alle avventure di KEN in base a meccanismi ludico-narrativi molto simili a quelli che interessano da alcuni anni i cosiddetti videogiochi *picchiaduro*:[37] l'UOMO DALLE SETTE STELLE, dalle evidenti doti messianiche, eroe solitario investito di poteri sovrumani, affronta, puntata dopo puntata (come dire, *stage* dopo *stage*), nemici sempre più potenti, si allea di volta in volta con altri paladini della giustizia e, alla fine di ciascuna delle due serie, procede al *rush* finale, combattendo contro il *villain* più pericoloso, i cui poteri travalica-

SOPRA
TORITON e la sirenetta PIPI; © West Cape Corporation.
A FIANCO
Grand Prix e il campionissimo; © Toei.
SOTTO
Ryu, il ragazzo delle caverne; © Ishinomori Shotaro/Toei Doga.

IN ALTO, A SINISTRA
Foto di gruppo per gli eroi della *Spada di King Arthur*; © Toei Doga.

IN ALTO, A DESTRA
SAMPEI (in originale SANPEI), prodigioso pescatore; © Nippon Animation.

SOPRA
I cinque samurai: FUOCO, TERRA, LUCE, ACQUA, CIELO; © Nippon Sunrise.

A FIANCO
KEN IL GUERRIERO; © Hara Tetsuo/Bronson/Toei Doga.

no ogni immaginazione. KEN può far esplodere un avversario semplicemente toccandogli con le dita dei particolari «punti di pressione» corporei, e non esita a usare la forza in un mondo dove solo essa ha valore e soltanto i potenti non soccombono, a meno che non ci sia chi, proprio come KEN, si erga a difensore dei derelitti. I *clichés* superomistici ci stanno tutti, ma affiora anche, in questo serial davvero cupo e drammatico (anche nei risvolti sentimentali), un *nichilismo* di fondo che non deve però preoccupare più di tanto: *Ken il guerriero* è così palesemente parossistico nella raffigurazione della violenza, che i piccoli spettatori – ragazzini e bambini – non corrono il pericolo di essere influenzati all'uso spasmodico delle «maniere forti» dall'esempio dei protagonisti. L'esagerazione degli eventi, insomma, dice da sé che si tratta di un gioco immaginativo.

Ancora una volta, all'occhio adulto appare abbastanza evidente che *Hokuto no Ken* è un'energica e supervitaminaizzata allegoria della durezza dell'esistenza umana nel mondo postmoderno (fase del progresso che il Giappone ha raggiunto prima di ogni altra nazione al mondo), una visione fantasiosa, romanzata e *crittografata* dei mille problemi sociali causati dall'omologazione e dalla normatività del sistema sociale nipponico, oltre che del costante, ossessivo incubo atomico proprio alla società giapponese contemporanea. Tutto questo il piccolo fan non può certamente vederlo; tuttavia riesce con una certa disinvoltura a rendersi conto che il mondo in cui KEN vive non è (non ancora, almeno) quello d'oggi, e che dunque la violenza – che nel *cartoon* è l'unico modo per sopravvivere – nella nostra realtà è un espediente da non adoperare mai, se non come ultima difesa per la nostra stessa sopravvivenza.

Vogliamo concludere il paragrafo citando brevemente e giusto per dovere di cronaca, fra gli ultimi eclatanti eroi avventurosi a essere ideati, l'ormai famosissimo *Dragon Ball*, le cui avventure televisive, giunte in Italia pochi anni orsono, hanno già conquistato due generazioni di fan («figli» ormai cresciutelli e «nipoti» in piena fase adolescenziale) non solo grazie agli spettacolari e divertenti *anime* ma anche ai fumetti e a un ricco e organico merchandising.[38]

II.1.8. Il genere fantascienza

La *science fiction* è l'ambiente narrativo «d'azione» più frequentato dall'animazione giapponese, specialmente di quella recente – anche se il primo esempio di *anime* fantascientifico coincide proprio con il 1963, data di messa in onda della prima serie animata della TV giapponese, *Tetsuwan Atom*. Di essa comunque si parlerà meglio nel paragrafo dedicato ai *robot*, un genere di *manga* e *anime* da considerare come a sé stante nonostante si basi ovviamente su elementi fantascientifici. Qui s'è pensato di articolare la *sf* animata nipponica in tre filoni principali, che abbiamo denominato i *supereroi*, le *epopee* e le *guerre spaziali*, un genere *border-line* a metà fra la vicenda fantascientifica in senso stretto e il filone robotico.

Per quanto riguarda i *supereroi* non c'è dubbio: i giustizieri solitari

e gli *action teams*, in parte sulla scorta del fumetto superomistico Usa, abbondano anche nell'animazione nipponica e tutti si rifanno a una collocazione *sf*. Per quel che concerne le cosiddette *epopee*, è un appellativo proposto da noi, per raggruppare tutte le serie incentrate non solo su un'azione «di forza» da parte di un eroe o di un gruppo contro dei nemici, ma su delle vicende più complesse e diversificate che comportino una ricerca, l'anelito a un obiettivo arduo e grandioso, in cui le miserie e i grandi sentimenti umani vengano messi in evidenza di fronte alla vastità del mondo o del cosmo e dove uno dei fili conduttori sia, possibilmente, il tema del *viaggio*. Infine le *guerre spaziali*, altro termine di comodo, indicano delle storie *sf* ma dove anche i *robot* sono molto presenti.

II.1.8.1. I supereroi

Il «supereroismo» comunemente definito, per noi occidentali, è per definizione quello dei fumetti americani; anche la tradizione fumettistica e cinematografica giapponese tuttavia annovera un turbinio di eroi mascherati e/o dotati di poteri fuori della norma.

Questi eroi dagli occhi a mandorla non sono stati sfruttati solo dal fumetto e dall'industria del disegno animato, ma anche nei telefilm dal vero, «operette» che oggi definiremmo pop e anche un po' Kitsch ma che godono di un fascino tutto particolare e *sui generis* (cfr. *infra*, par. II.2). Naturalmente, però, è con gli *anime* supereroici che il genere ha riscosso ampio consenso nella generazione italiana dei «figli», costituendo un'ulteriore modalità narrativa ed espressiva del superomismo fantascientifico rispetto ai canoni proposti dal fumetto statunitense classico e dalle innovazioni Marvel portate in Italia, a cominciare dal 1970, dall'Editoriale Corno (cfr. *supra*, par. I.1).

Visti da lontano, i supereroi giapponesi potrebbero apparire tutto sommato simili a quelli americani. Tuttavia differenti elementi narrativi intervengono a stabilire delle nette distanze fra il mondo supereroico occidentale e quello nipponico, primo fra tutti l'assenza di un cosmo comune in cui più supereroi interagiscano organicamente, così come avviene all'interno degli immaginari eroici DC, Marvel o Image: gli scenari inventati per i vari personaggi infatti sono per lo più autonomi. Inoltre negli *anime* di questo genere, rispetto agli omologhi *comics* americani, si fa molto meno ricorso ai *clichés* dell'eroe senza poteri superumani (BATMAN, PANTERA NERA) o che riceva i suoi poteri a causa di un incidente (FANTASTICI QUATTRO, UOMO RAGNO) o perché nasca con delle mutazioni genetiche (X-MEN). È invece predominante, e ciò deve far riflettere, il tema del suggestivo e talvolta drammatico rapporto *uomo/macchina*.

La maggior parte degli eroi che in Giappone (ma anche in Italia) hanno lasciato marchi indelebili nella memoria dei fan della *Goldrake-generation* è per l'appunto formata da cyborg, organismi metà uomo e metà macchina, che vivono questa loro condizione di *ibridi* spesso con sommo trasporto lirico. Questi «eroi loro malgrado» non soltanto soffrono per la loro condizione a metà fra due gradini ontologici, ma sono categoricamente rifiutati sia dai robot sia dagli esseri umani, entrambi appartenenti a stati esistenziali «puri» – qualsiasi significato abbia il termine «puro». Una drammaticità paragonabile forse alle storie migliori dei già citati X-MEN, o del poco noto CONCRETE, i quali – in modi diversi – vivono una condizione di supereroi visti con diffidenza dagli umani «normali» perché impauriti da ciò che appare loro diverso da una «norma» scelta arbitrariamente sulla base delle proprie pigre consuetudini.

Tuttavia le implicazioni filosofiche dei fumetti americani, anche se spesso non sono molto più approfondite di quelle proposte negli *anime*, hanno di sicuro più spazio e più continuità per essere svolte dagli autori; invece nei prodotti giapponesi, una serialità che va dalle ventitré alle cinquanta puntate circa deve affrontare elementi sceneggiativi che spaziano dalla riflessione esistenziale all'umorismo, dai momenti «preparatori» all'azione pura. Ciò non vuol dire che negli *anime* supereroici non siano presenti elementi di grande fascino e originalità. Con *Babil Junior*[39] siamo di fronte a una miscela di fantascienza, archeologia fantastica e a un singolare gruppo d'azione volto alla difesa della Terra: un ragazzo dotato di inquietanti poteri ESP (*extra sensorial powers*, 'poteri extra sensoriali'), discendente di una stirpe aliena giunta sulla Terra millenni fa, al tempo dei babilonesi; uno pterodattilo intelligente, una ragazza mutaforma e un enorme robot sottomarino, che precede di qualche anno i robot *à la* MAZINGA. I meccanismi della più trita serialità, uniti a un buon design e a una trama accurata, danno per risultato una delle più amate serie giunte in Italia, ancora oggi molto seguita quando viene replicata su qualche emittente locale. Tuttavia il mondo dei *manga* e degli *anime* non è estraneo nemmeno al tema del giustiziere mascherato: *Ogon Bat* (in Italia, *Fantaman*[40]), uno dei primi supereroi giapponesi, se da un lato si fonda anch'esso su elementi fantarcheologici – il protagonista è un antico principe di Atlantide che una ragazza risveglia dal suo millenario sonno per far sì che protegga la Terra dai supercriminali di turno – dall'altro introduce con forza il sostrato ideologico che anima il superomismo nipponico:

> Il protagonista, un macabro supereroe, combatte il male forte del proprio coraggio e dell'enfasi tipica del codice del samurai. Il marcato senso dell'onore, ancora oggi presente nella popolazione giapponese, ha origine nel Medioevo, quando la classe militare, sotto l'influenza dello Zen, iniziò a produrre una nuova cultura [...]. Il buddismo Zen si differenzia dalle altre sette buddiste per l'enfasi data alla disciplina personale; è quindi naturale il tono allo stesso tempo eroico e tragico nel quale venivano narrate le storie legate alle lotte civili; i racconti di coraggio e di angoscia, incentrati soprattutto sulla vita del guerriero, influenzano rapidamente lo spirito nipponico, segnando in maniera indelebile l'animo delle generazioni a venire. [Cfr. A. Baricordi *et al*, *Anime*, cit., pp. 29-30]

Queste parole potrebbero accordarsi anche a due drammatiche serie supereroiche giapponesi, *Tekkaman* e *Kyashan, ragazzo androide*.[41] La prima è incentrata su un «cavaliere dello spazio» che lotta per la salvezza della razza umana contro un esercito di invasori alieni, e basa molto il suo tono tragico sulle sofferenze fisiche che il

protagonista deve affrontare nelle sue trasformazioni in TEKKAMAN e durante gli stessi combattimenti, svolti prevalentemente nello spazio. Il fascino di TEKKAMAN come eroe è dovuto a fattori ideologici e «formali»: da un lato alle note caratteriali dell'eroe, riconducibili ai *topoi* del poema epico guerresco (l'armatura, la lancia, il «destriero» costituito da un massiccio robot volante, i due «scudieri», l'etica del *sacrificio*); dall'altro, alle modalità con cui GEORGE – in Giappone, JOJI – si trasforma in TEKKAMAN, nonché allo stesso design della sua corazza spaziale, ben studiato e in grado di far presa sul pubblico dei bambini e degli adolescenti. Forse però la particolarità più rilevante del serial di TEKKAMAN riguarda la tragica morte del protagonista nel tentativo di salvare la Terra: raramente gli eroi muoiono nei fumetti supereroici americani, e se lo fanno è solo per resuscitare qualche tempo dopo in maniera spettacolare (soprattutto a livello di vendite degli albi); invece negli *anime* la morte dell'eroe è un evento sensazionale, tragico, irreversibile e solenne, e TEKKAMAN non è l'unico ad aver fatto questa drammatica fine – si pensi a ciò che accade nel serial *Zambot 3*, ad esempio, dove quasi tutti i protagonisti vengono uccisi durante una terribile guerra contro degli invasori alieni (cfr. *infra*, Parte terza, Schede 27 e 38).

Quanto a KYASHAN, con lui si torna al tema del cyborg: figlio di uno scienziato inventore di un «popolo» di robot che ha conquistato il mondo, viene trasformato dal genitore stesso in un'invincibile arma biomeccanica in grado di tenere testa ai mostri artificiali. Gli ingredienti per il melodramma fantascientifico, dalle rimembranze vagamente shelleyane (*Frankenstein* insegna), ci sono tutti: un eroe «mezzosangue» – dunque *ibrido* – odiato così dai robot come dagli umani, pur essendone difensore; una ragazza, figlia di uno scienziato, innamorata del cyborg; un fedele cane robot; la mamma dell'eroe tragicamente racchiusa all'interno di un cigno robotico; e soprattutto il clima di razzismo verso KYASHAN – visto per l'appunto come «bastardo» – che aleggia per tutta la serie.

Atmosfere più allegre si respirano in *Hurricane Polymar*, solare *anime* incentrato su un eroe mutaforma, che unisce a movenze in stile Bruce Lee dei riferimenti tecnologici molto interessanti, soprattutto le metamorfosi in cui POLYMAR si produce grazie al suo avanzato elmetto. L'elemento narrativo più significativo di questo serial è ad ogni modo l'utilizzo del tema dell'*identità segreta*, che sarà rivelata dal protagonista TAKESHI solo nell'ultima puntata.[42]

Oltre agli eroi «solisti» i superuomini giapponesi si possono anche unire in gruppi. Uno dei primi team è quello del serial *Cyborg i nove supermagnifici*,[43] costituito da addirittura nove membri, ancora una volta cyborg; ciascuno di essi è dotato di un potere speciale: un ragazzo superveloce, un bambino telecineta, uno sputafuoco, un energumeno, un arsenale umano, una ragazza dalla vista aquilina, un uomo volante, un altro in grado di respirare sott'acqua, un mutaforma. L'elemento fondante è ancora una volta il tema del *deus ex machina*: questi nove individui sono stati trasformati in cyborg dagli adepti del SIGNORE DEI MERCANTI DI MORTE contro la propria volontà, e ribellandosi si uniscono per vendicarsi e sgominare una

volta per tutte l'organizzazione criminale. Ma forse il supergruppo giapponese che in Italia ebbe maggior successo nei primi anni Ottanta furono i GATCHAMAN, protagonisti di tre serie conosciute da noi come *La battaglia dei pianeti* (prima e seconda serie) e *Gatchaman Fighter* (terza serie).[44] I GATCHAMAN e in particolare la loro prima serie offrono uno degli esempi più eclatanti circa i diversi orientamenti ideologici e pedagogici che dividono l'atteggiamento statunitense verso il *cartoon* da quello nipponico. Infatti la prima serie – prodotta in Giappone nel 1972 – giunse in Italia nel 1981 ma nella versione americana precedentemente «rimaneggiata». La vicenda televisiva di questa serie infatti

> sottolinea quanto le commissioni censorie americane siano persino più rigide delle nostre. Dopo il passaggio attraverso il severo e rigoroso visto statunitense, la storia risulta filtrata e appiattita; le modifiche apportate, che non riguardano solo il cambiamento dei dialoghi e l'eliminazione delle parti violente, mutano l'intero senso dell'opera. Circa un terzo del metraggio viene infatti rifatto e montato insieme ad alcune sequenze originali, secondo una nuova sceneggiatura scritta da Jameson Brewer. La nuova serie, che rappresenta lo spirito nazionalista americano nella sua frustrante totalità, oltre a segnare la nascita di personaggi dalla pessima caratterizzazione – primo fra tutti il piccolo robot 7 Zark 7 – offre un orrendo accostamento di due stili totalmente differenti, nonostante si sia tentato d'imitare il tratto giapponese. Le scene di battaglia, non adatte a un pubblico made in Usa, vengono ambientate in altri pianeti o totalmente eliminate, e comunque il tema della morte non viene mai affrontato per paura di creare panico fra i telespettatori. In Italia abbiamo avuto almeno la fortuna di vedere anche le due successive serie [non filtrate dall'adattamento americano]: in questo modo è stato possibile giudicare obiettivamente la validità degli interventi apportati ai danni dell'edizione originale. [Cfr. A. Baricordi *et al*, op. cit., pp. 55-56]

Senza l'intervento «mediatore» dell'adattamento americano con riguardo alla seconda e terza serie, fra le altre cose, non solo in Italia si poté assistere a un'opera finalmente integra, ma si scoprì con grande sorpresa lo spessore drammatico insito nelle avventure dei GATCHAMAN: infatti, ancora una volta, tutti e cinque i membri della *task force* periscono per sconfiggere definitivamente il loro pericolosissimo nemico. Anche nella *Battaglia dei pianeti* è presente il «fattore macchina»: uno dei cinque eroi, JOE, infatti viene creduto morto al termine della prima serie e nella seconda ritorna invece come cyborg, salvato e «modificato» *in extremis* da uno scienziato.

Forse però l'*issue* di maggiore interesse dei GATCHAMAN consiste nel concetto di *action team* formato da cinque eroi eterogenei nella personalità e nello «stile» ma accomunati da un unico scopo di vitale importanza (cfr. *supra*, Parte prima, par. I.3.4.3). KEN l'*Aquila*, JOE il *Condor*, JUN il *Cigno* (PRETTY JANE nella versione italo-americana), JINPEI la *Rondine*, RYU il *Gufo*, costituiscono un *topos*

figurativo assolutamente caratteristico della *fiction* giapponese per ragazzi. Essi rappresentano cinque valorosi, cinque modalità di combattimento, cinque personalità, cinque *tipi umani* del tutto complementari e bilanciati, una compagine perfettamente assemblata i cui componenti agiscono in simbiosi reciproca mantenendo sì la propria personalità, ma subordinando ogni individualismo al *lavoro di gruppo*; non è infatti una casualità se JOE è il membro della squadra inizialmente meno ben visto proprio per il suo accentuato spirito d'iniziativa individuale. L'importanza del lavoro d'*équipe*, di cui s'è già detto nel paragrafo sugli *anime* sportivi, trova nelle serie supereroiche nuove e più drammatiche connotazioni: non c'è più «solo» una partita in palio, ma la salvezza del genere umano. Dunque a un'ideale identità esteriore, denotata soprattutto dall'uniforme pressoché uguale indossata da ciascun GATCHAMAN – a esclusione, come si diceva, del colore, che è fra i pochi segni di distinzione – deve corrispondere una totale unità d'intenti e una profonda armonia nelle intenzioni e nelle azioni.

Come per i MOSCHETTIERI dumasiani, così ben individuabili nonostante la stessa uniforme, anche i GATCHAMAN sono ben distinti l'uno dall'altro – e con essi le tante squadre pluricromatiche della tradizione eroica degli *anime*. I cinque protagonisti dei serial *I Cavalieri dello Zodiaco* e *I cinque Samurai*, i sei ragazzi del telefilm dal vero *Megaloman*, i tre cyborg di *Starzinger*, i piloti dei leoni meccanici che formano il robot GOLION (noto anche come VOLTRON), i più recenti POWER RANGERS,[45] tutti loro derivano da quel prototipo avventuroso che sono i GATCHAMAN, i quali a loro volta – e non ci pare un mistero – prendono forse spunto proprio dai MOSCHETTIERI e dai gruppi supereroici americani come gli X-MEN o i VENDICATORI.

Un *leader* pressoché incontrastato, bello e stimato (KEN); un *outsider* tenebroso (JOE) e abile almeno quanto il capo; una giovane donna agile e pericolosa, che mantiene intatta la sua femminilità e dà un *input* rosa alla storia (JUN); un ragazzino meno esperto degli altri ma sempre letale e utile al gruppo (JINPEI); un elemento robusto o palesemente grasso che dà una nota di umorismo (RYU). E anche i colori sono più o meno costanti: rosso o bianco per il capo, nero o blu per l'*outsider*, rosa per la ragazza, verde per il ragazzino e marrone o giallo per il «grassone». Una formazione stereotipica, insomma, che probabilmente in Giappone non ha ancora fatto il suo tempo – e in realtà nemmeno in Occidente – grazie alla sua grande flessibilità e capacità di rappresentare le fondamentali figure di cui ha bisogno una storia basata su un gruppo di eroi.

II.1.8.2. Le epopee

Come si diceva, la fantascienza è uno dei generi di *anime* più sfruttati in Giappone; tuttavia in Italia non sono poi moltissime le serie *sf* che si discostano sia dallo scenario supereroico sia da quello robotico; anzi, alcune di esse non sono neanche delle produzioni originali nipponiche ma delle coproduzioni fra case d'animazione giapponesi e occidentali. È questo il caso di *Ulisse 31*, *Thunderbird 2086* e *Capitan Futuro*,[46] tre serial «spuri» che in Italia non hanno goduto di un successo equiparabile a quello di altri celebri *anime* ma che vanno segnalati per il loro indubbio interesse.

Ulisse 31, risultato di una sinergia franco-nipponica, si distingue perché rivisita in chiave ultramoderna il mito di ULISSE e dell'*Odissea*: il tema del *viaggio* di cui si parlava in apertura di paragrafo è quanto mai presente, a dispetto magari di sceneggiature non sempre adeguatamente approfondite. *Thunderbird 2086* è, da parte sua, un serial di buona fattura ma oggi poco ricordato, nonostante le singolari «vicissitudini» che lo interessano: infatti la serie giapponese deriva dall'idea del curioso e avvincente serial inglese con pupazzi animati *Thunderbirds* degli anni Sessanta, visto anche qui in Italia; il *remake* è ambientato nel secolo XXI (nel 2086, appunto) e nel nostro Paese è stata trasmessa la versione americana, perfezionata con spettacolari effetti computerizzati. *Thunderbird 2086* si distingue per l'ottimo *mecha design*,* innovativo e in qualche modo più realistico rispetto alla «norma» dei mecha giapponesi, ma probabilmente la storia del serial, improntata su «semplici» scontri fra una pattuglia di difesa – la *Thunderbird* – e ipertecnologizzate organizzazioni criminali, non è mai stata all'altezza della problematicità propria ai serial di *sf* incentrati su tematiche «giapponesi».

Capitan Futuro è, fra questi tre, il serial che ha goduto del maggiore successo italiano, con una vasta produzione editoriale e di merchandising, dai quaderni per la scuola agli album di figurine, dai giocattoli ai libri illustrati. Il serial giapponese è un *remake* animato dei racconti del ciclo di *Captain Future* di Edmond Hamilton pubblicati sui *pulp magazines* americani degli anni Quaranta, e gode (o soffre, a seconda del punto di vista) di un *character design* «americaneggiante», oltre che di un'eccessiva sfrondatura narrativa, adatta di sicuro ai bambini ma tutto sommato sofferente.

Va detto però che la *sf* giapponese è proprio tutt'altro: grandi drammi, epocali traversate nello spazio profondo, battaglie cosmiche, problematiche estremamente «adulte» ma trattate con un linguaggio comprensibile a bambini e ragazzi, eroi carismatici, domande cruciali sul destino dell'uomo e sul suo ruolo nell'universo.

La letteratura fumettistica e audiovisiva nipponica non ha mai voluto ricorrere a mezzi termini: o si parla di tutto, e se ne parla con la dovuta profondità filosofica, o non se ne fa niente. Dalla geniale, inarrivabile maestria poetica di Hoshino Yukinobu, di fronte ai cui fumetti anche le migliori storie di Arthur Clarke o Isaac Asimov devono mostrare rispetto, alle schiette, catastrofiche e inquietanti tematiche portate avanti da Otomo Katsuhiro, il maggiore interprete visivo delle ossessioni contemporanee per l'olocausto atomico; dalla delicatezza narrativa e grafica di Miyazaki Hayao, il maggiore autore vivente di film d'animazione, agli altissimi ideali di pace e libertà proposti da Matsumoto Leiji, il più famoso autore giapponese di fumetti fantascientifici. Niente sembra spaventare questo quartetto di autori, inventori di altrettanti modi di vedere la fantascienza e con essa di inquadrare l'Uomo, con tutto il suo enorme portato esistenziale al cospetto della Natura e del Cosmo infinito.

Hoshino Yukinobu[47] è noto in Italia solo ai cultori più *hard* di

fantascienza, ma vi si è accennato perché alcune delle tematiche da lui trattate si riverberano, in una chiave molto accessibile al pubblico più giovane, nelle opere di Matsumoto Leiji; Otomo Katsuhiro, il più noto *mangaka* in Occidente, con i suoi *Akira* e *Memories*[48] si è fatto latore di elaborazioni visive di impatto sconvolgente, e molto dell'immaginario *cyberpunk* degli ultimi quindici anni gli deve qualcosa. Sono tuttavia Miyazaki e Matsumoto gli autori più noti e amati in Italia: a essi e a coloro che li hanno aiutati a trasporre su rodovetro* le loro idee, si devono capolavori come *Conan, ragazzo del futuro*, *Nausicaä della valle del vento*, *Porco Rosso* – di Miyazaki – e *Capitan Harlock*, *Galaxy Express*, *La Regina dei Mille Anni* e *Star Blazers* – di Matsumoto. Miyazaki ha messo le sue mani incantate in molti degli *anime* più amati in Italia, come semplice intercalatore o come regista, come *character designer* e perfino come soggettista e sceneggiatore, oltre a molte altre opere viste anche da noi, per lo più in VHS o ai festival del cinema d'animazione.[49]

Tuttavia, per tornare alla fantascienza, è il serial di *Conan* la sua opera televisiva che ha maggiormente rapito gli occhi e i cuori dei telespettatori italiani: in questo *anime*, tratto da un poco noto romanzo di Alexander Key (cfr. A. Key, *The Incredible Tide*), Miyazaki ha riversato non solo una grande classe nella resa visiva degli scenari e dei personaggi, di oggetti apparentemente insignificanti come le nuvole – le più belle nuvole mai viste in un disegno animato – e di meravigliose ambientazioni marine e sottomarine, ma la sua visione poetica e allo stesso tempo realistica del mondo dominano tutta la serie, incentrata su un assortito gruppo umano idealmente capeggiato da un ragazzino di soli dodici anni ma dalla forza smisurata, in un ambiente post-olocausto che vede la terra sommersa sotto le acque marine, e in cui solo poche isole consentono all'uomo di sopravvivere. Citazioni da *La fattoria degli animali* e *1984* di Orwell, dal socialismo utopistico dei filosofi inglesi del Settecento, i dicotomici concetti sociologici di *comunità* e *società* pervadono *Conan* e ne accrescono il valore filosofico di grande viaggio nella follia umana e al contempo nella sua potenziale grandiosità. Il messaggio fortemente pedagogico di Miyazaki alle nuove generazioni si espleta nell'invito a rispettare profondamente la natura e i nostri simili, a sapere convivere con ciò che il mondo ci offre senza volerlo modificare oltre misura e a godere dei suoi frutti senza razziarlo: un concetto semplice, incisivo, elementare quasi, che è stato profondamente recepito dai ragazzi di ogni Paese, anche negli Stati Uniti, tanto che oggi Miyazaki non solo è uno dei più noti animatori giapponesi in Occidente, ma i diritti per la distribuzione, nel mondo intero, di tutti i suoi film sono stati acquistati dalla Disney, che – a prescindere da come utilizzerà tali diritti – ha dovuto riconoscere suo malgrado la superiore maestria poetica dell'artista nipponico.[50]

Matsumoto Leiji è stato, insieme a Nagai Go – ideatore di robot come MAZINGA e GOLDRAKE – l'autore più presente negli *anime* trasmessi in Italia fra la fine degli anni Settanta e gli anni Ottanta: le sue saghe fantascientifiche hanno incollato al video milioni di bambini italiani ed europei, appassionandoli agli scenari spaziali che fino a quel momento i piccoli spettatori avevano potuto ammirare solo episodicamente al cinema grazie alla nuova, spettacolare fantascienza appena introdotta da George Lucas con *Guerre stellari* (1976) o in televisione con gli episodi della serie classica di *Star Trek*, quest'ultima giocata comunque su una povertà di fondo nell'uso di effetti speciali. I programmatori italiani dunque, più per calcolo commerciale che per una seria intenzione di rinnovare e spettacolarizzare il *sense of wonder* degli spettatori italiani, introdussero nell'etere nostrano, con le opere di Matsumoto, un nuovo e più maturo modo di intendere la fantascienza, fino ad allora esclusivo appannaggio dei lettori adulti di collane come «Urania» o «Galassia». Non è infatti un caso che fin da subito molti fan di serial come *Capitan Harlock* o *Galaxy Express* siano stati anche giovani adulti (cioè appartenenti alla fascia degli «zii») appassionati di *sf*, sensibili alle lungimiranti tematiche affrontate da Matsumoto, le quali spaziano con sapienza dalla *space-opera* al dramma filosofico.

Capitan Harlock è un *anime* molto complesso, costituito principalmente da due serie televisive e un film cinematografico che narrano la giovinezza e la maturità di questo atipico pirata cosmico, dalla personalità sfaccettata ma tutto sommato costruita in base ad alcuni *clichés* dell'eroe avventuroso, miscelati con un'equilibrata disinvoltura e direttamente mutuati dai canoni della letteratura popolare ottocentesca, dal cinema western e dalla fantascienza *pulp* americana. Il CORSARO NERO e i pistoleri del Far West sono racchiusi in un unico *character* che, oltre a questi sincretismi figurativi, possiede un originalissimo *background* narrativo che lo rende abbastanza unico nel panorama fumettistico e cinematografico mondiale.

Leggiamo su «TV Sorrisi e Canzoni»:

> In Harlock sono raccolti e sublimati i segni di un esasperato romanticismo, dalla chioma fluente fino alla obliqua cicatrice mal riuscita che sfregia la pallida guancia, dal collettone che ombreggia il volto alla benda nera sull'occhio (l'altro, vivido, è fosco di malinconia), dal gran mantello ovviamente nero, sventolante in un inesistente vento cosmico, alla spada d'arrembaggio trasformata in laser. C'è in Harlock un po' di Errol Flynn e molto del corsaro nero, brevi gesti fulminei e lunghi silenzi angosciosi: nella sua cabina privata un calice di cristallo, e il metallo che geme come il fasciame di un galeone antico. [Cfr. «TV Sorrisi e Canzoni», n. 38, 1981, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 3, p. 24]

Il ritratto del corsaro spaziale è preciso, segno non solo di comprensione dei riferimenti figurativi principali ma anche dell'assenza di una vera e propria prevenzione ideologica e culturale nei confronti di questo *anime*, fatto raro da parte della stampa italiana.

A una tenebrosità apparente di HARLOCK non corrisponde un cuore nero: egli è anzi uno strenuo difensore della Terra, attaccata da un popolo alieno di amazzoni vegetali dalle sembianze femminili, eppure il governo terrestre non solo disprezza HARLOCK, ma in quanto fuorilegge gli dà la caccia nonostante egli sia l'unica speranza

SOPRA
BEM, BERO e BERA, protagonisti del primo *anime* dell'orrore; © Daiichi Kikaku.

IN ALTO, A DESTRA
DEVILMAN nella sua versione *manga*; nell'*anime* il personaggio venne reso più accessibile ai bambini; © Nagai Go/Dynamic Planning.

SOPRA, A SINISTRA
CAPITAN HARLOCK, pirata dello spazio; © Matsumoto Leiji/Toei.

SOPRA, A DESTRA
Il terrorizzante FANTAMAN, il primo supereroe del fumetto giapponese; © Daiichi Doga.

COLONNA DESTRA, AL CENTRO
La Regina dei Mille Anni; © Matsumoto Leiji/ Toei.

A FIANCO
CAPITAN FUTURO; © Toei Doga.
Starzinger, rivisitazione fantascientifica del mito di SUN WUKONG; © Matsumoto Leiji / Toei Doga.

per la salvezza dell'umanità. In Matsumoto paiono contrapporsi da un lato il tema della stoltezza del genere umano, capace di farsi del male da solo e rinnegare con imbarazzante costanza ciò che può dargli salvezza e benessere; dall'altro la superiorità di alcuni singoli, di pochi «eletti» che riescono a vedere chiaro tra le fitte trame dell'esistenza cercando *eticamente* di portare sulla retta via gli altri uomini. Per i bambini degli anni Settanta e Ottanta HARLOCK fu un modello da seguire, alla pari con altri personaggi «eccellenti» come l'ACTARUS di *Atlas Ufo Robot* o la dolce ed energica CANDY. HARLOCK comunicò con forza – e continua a farlo, anche se solo per il pubblico dell'home-video – uno stile di vita teso all'iniziativa personale, alla lotta per i propri ideali, al coraggio cavalleresco in un mondo popolato da vili. E questo, nell'ambito di una televisione italiana dedita già al termine degli anni Settanta per lo più alla proposta di buoni sentimenti, di telefilm narrativamente piatti e di spettacoli di varietà sempre più spesso monotoni e inconcludenti, non è poco.

Ancora più che in *Capitan Harlock*, nel serial *Galaxy Express* è dominante il tema del viaggio, non solo cosmico ma anche *interiore*: il giovane TETSURO (in Italia, MASAI), passeggero di un singolare treno-astronave diretto verso un pianeta dove gli esseri umani possono essere trasformati in robot, vuole diventare un cyborg per affrancarsi dalla brevità e caducità della vita e dunque per rimuovere la possibilità della morte fisica, ma soprattutto per non soffrire di *discriminazioni sociali*, poiché gli «uomini meccanici» conducono una vita privilegiata; ma durante il tragitto cosmico, fermandosi su innumerevoli pianeti di transito, cambierà gradualmente idea rendendosi conto di dover conservare sempre e a qualunque costo la propria completa umanità, anche a scapito di un'esistenza più lunga. *Galaxy Express*, racconto epico dell'adolescenza e della ricerca di se stessi, che talvolta assume toni da fiaba moderna, è una delle serie più meditative dell'immaginario della *Goldrake-generation*, e assume ancora più rilievo in quanto il merchandising italiano fu minore che per altri *anime* coevi e il dibattito sui disegni animati giapponesi la interessò fortunatamente molto poco.

Una delle più importanti caratteristiche delle opere di Matsumoto è lo scenario comune in cui egli ha ambientato molte delle sue storie: serie come *Capitan Harlock*, *Galaxy Express* e *La Regina dei Mille Anni* vivono in un unico *continuum* narrativo, rispettando una parvenza di *continuity* che, pur non perfettamente coerente come quella di altri cosmi eroici – quello americano della Marvel Comics, ad esempio – rende ancora più attrattivi personaggi ed eventi: HARLOCK talvolta compare all'interno di *Galaxy Express*, e MAETEL (in Italia, MAISHA), la misteriosa accompagnatrice di TETSURO, proviene dal letale pianeta *Lamethal*, lo stesso al centro della trama della *Regina dei Mille Anni*, una serie tanto avvincente e scrupolosamente curata, quanto poco conosciuta dal pubblico italiano.

La saga tracciata da Matsumoto delinea per l'appunto un periodo di circa mille anni o poco più, dai primi del Novecento al termine del terzo millennio, e comprende un'altra famosissima serie, *Uchu senkan Yamato*, cioè *Corazzata spaziale Yamato* – da noi me-

glio conosciuta come *Star Blazers*, secondo l'adattamento americano. *Corazzata spaziale Yamato* è ambientata in tempi molto diversi rispetto alla collocazione degli eventi narrati in *Capitan Harlock*, *Galaxy Express* e *La Regina dei Mille Anni* – anche se le incoerenze temporali nei vari serial non si contano – e anche questo *anime* pone al centro della storia il *viaggio*, inteso come *Odissea* spaziale volta al raggiungimento di una meta ben precisa, in questo caso il pianeta *Iskandar*, al fine di prelevare un dispositivo (il *Cosmo Dna*) in grado di ricreare sulla Terra, ormai ecologicamente disastrata, un ambiente fertile e adatto alla vita. Per affrontare questo epico viaggio lungo anni e anni luce, Matsumoto non esita a rispolverare rivendicazioni patriottiche: l'astronave infatti, protagonista incontrastata del serial, è proprio la gloriosa YAMATO, la nave affondata durante la Guerra del Pacifico, recuperata e adattata al volo interstellare. Poco importa se gli italiani hanno conosciuto la YAMATO sotto il falso nome ARGO, imposto dagli adattatori occidentali sulla falsariga del mito classico di GIASONE e dei suoi ARGONAUTI: oggi, a vent'anni di distanza dalla prima messa in onda sui teleschermi italiani, l'astronave YAMATO è diventata un mito dell'immaginario giovanile italiano, certo non di massa ma degno di essere menzionato per la sua popolarità tra i fan di animazione giapponese; e non è neanche da sottacere il fatto che proprio all'incrociatore spaziale fu intitolata una delle prime fanzine italiane sugli *anime*, che diede il via ad altre lodevoli iniziative editoriali nel corso degli anni Novanta.

Dunque Matsumoto poeta di drammi cosmici e messaggero di pace, attenzione ecologica, libertà, romantico coraggio, senso di responsabilità, eroismo e abnegazione: una generazione intera, quella dei «figli», lo ha amato come decenni orsono la generazione dei «padri» aveva letto e fatto proprie le storie di Salgari e Verne, sviluppando però, e ovviamente, un approccio alla fantasia e all'avventura nettamente diverso rispetto a quello che in quest'ultimo ventennio ha interessato la *Goldrake-generation*, soprattutto dal punto di vista figurativo e mediale, ma anche sotto l'aspetto ideologico.

Non dimentichiamo infatti, per perfezionare e rendere più completo il paragone proposto sulle pagine di «TV Sorrisi e Canzoni» (cfr. *supra*), le differenze salienti fra il CORSARO NERO e CAPITAN HARLOCK, tanto per fare l'esempio più eclatante: il primo agisce per vendetta, il secondo per responsabilità verso la Terra; il personaggio salgariano è intriso anche di un romanticismo amoroso tipico della letteratura popolare otto-novecentesca, quello matsumotiano invece non ha mete erotiche ma solo filosofiche e di giustizia su scala cosmica; l'uno è mosso da un *antieroismo* assolutamente *endodiretto*, anche se le sue azioni offensive sono rivolte – incidentalmente – verso un malvagio dittatore centroamericano, l'altro è un eroe positivo malgrado le apparenze, che svolge azioni quasi esclusivamente difensive ed esplorative nonostante si definisca un pirata; il CORSARO NERO si muove consapevolmente *contro* la legge costituita, HARLOCK invece – e qui sta a nostro parere un altro aspetto della sua grande validità metanarrativa – a un certo punto non desidera più combattere battaglie contro lo *statu quo* e decide di andare via, di negarsi alle leggi ingiuste del suo pianeta natale e di viaggiare al di sopra, *al di là* delle leggi umane, alla ricerca di migliori condizioni di vita, di avventure sempre nuove e in grado di fargli assaporare il gusto vero della vita in libertà.[51]

Non ci sono stati solo Miyazaki e Matsumoto nella fantascienza giapponese giunta in Italia, naturalmente: tuttavia loro due appaiono gli astri più luminosi della cinematografia animata del Sol Levante che ha illuminato i televisori della *Goldrake-generation*.

Dunque nella fantascienza degli *anime* convivono supereroi ipertecnologici e grandi viaggi nello spazio, conditi da grandi ideali, dense malinconie per l'«arcadia» della gioventù – da un lato una giovinezza rimpianta nostalgicamente dai protagonisti, e soprattutto un «luogo» a cui guardare per trovarvi energie ed entusiasmi altrimenti spenti; dall'altro, la bellezza ormai irrecuperabile di un pianeta, la Terra, ormai troppo industrializzato e degradato.

C'è però un terzo genere «misto», unione sincretica fra una *sf* molto d'azione, dai toni simili alla più classica *space-opera*, e la tradizione dell'*anime* robotico, riviste in chiave moderna e inedita.

II.1.8.3. Gli anime *e l'ornitorinco. Le* guerre spaziali

L'ornitorinco è un animale poco classificabile: ha il becco ma non ha le piume, è un mammifero ma depone le uova. È insomma un esempio rarissimo di ibridazione della natura, di «scheggia impazzita» dell'evoluzione delle specie. Ora gli *anime*, come s'è visto in questo *excursus*, in qualche modo somigliano all'ornitorinco perché deviano dai sentieri percorsi dai generi tradizionali, mischiando i più svariati schemi narrativi all'interno di nuovi generi compositi.

C'è comunque un ornitorinco «eccellente» fra gli *anime*: un tipo di serial basato sia su una collocazione fantascientifica, sia sulla predominanza narrativa del «fattore robot», cioè degli automi meccanici giganti e comandati da piloti umani in cabine di pilotaggio inserite nel corpo del robot stesso. Il filone dei «robottoni», ovvero dei robot alti decine o centinaia di metri e guidati da ragazzi posti al loro interno, risale com'è noto ai primi anni Settanta e fu inaugurato da *Mazinga Z* di Nagai Go (cfr. *infra*, par. II.1.9); tuttavia nei serial di questo genere il robot era il più delle volte l'elemento principale, attorno al quale si svolgeva l'intera vicenda: non a caso, tranne poche eccezioni, era la battaglia fra il robot e l'avversario di turno il fulcro di ogni episodio. Il robot era un elemento antropomorfizzato non solo nella struttura meccanica ma anche dal punto di vista narrativo. Perfino l'attendibilità scientifica degli elementi tecnologici di questi serial veniva meno – si trattava di *anime* destinati per lo più ai bambini – e ciò che contava veramente era la spettacolarità degli scontri robotici, il florilegio di armi e «colpi speciali» e la trasformabilità degli automi – da robot a carro armato, da carro armato ad astronave ecc.

Nel 1979 successe però qualcosa di nuovo e inaspettato: nell'animazione televisiva giapponese fu introdotto un rivoluzionario concetto di «fantascienza robotica», con il serial *Gundam*. Con questo

inclassificabile *anime* i *clichés* della *space-opera*, il racconto di guerra, la storia di soldati e di amori divisi dalle rivalità militari, gli scontri fra astronavi, caccia spaziali, carri armati e robot, tutto questo venne riunito in un'unica storia dove per la prima volta quello che in precedenza era stato il fattore estetico e narrativo maggiore, il robot appunto, cessava di assumere un ruolo da protagonista per rivestire un'importanza in qualche modo «secondaria». GUNDAM non è solo il nome del robot pilotato da uno dei protagonisti principali, AMURO REI (in Italia, PETER REI): è invece il modello di un'intera categoria di armature robotiche, concepite alla stessa stregua dei carri armati, alla quale si affiancano i plotoni GUNTANK e GUNCANNON. I robot sono mezzi d'assalto costruiti *in serie*: non c'è più una sola arma risolutiva, non un unico pilota «eletto» bensì un intero corpo di giovani soldati di certo particolari – della nuova stirpe *newtype*, dotati cioè di poteri *ESP* – ma niente di più che *pedine* di una guerra di proporzioni interplanetarie, dove morti, ferite, tragedie di ogni tipo non sono risparmiate agli spettatori e dove la tragicità del conflitto è realisticamente messa in evidenza.

Gundam nacque dal sogno di alcuni autori giapponesi delusi dalla ripetitività dei *patterns* figurativi e narrativi degli *anime* robotici classici: in particolare da Yasuhiko Yoshikazu e Tomino Yoshiyuki, che negli anni precedenti l'ideazione del *mobile suit* (questa la qualifica di GUNDAM, invece dell'obsoleto appellativo «robot») avevano cominciato a configurare degli altri stilemi, molto più drammatici, per le serie robotiche, con *anime* quali *Raydeen*, *Combatter*, *Vultus 5*, *General Daimos* e *Zambot 3* (cfr. *infra*, par. II.1.9.3). In *Gundam*, ispirato alla Seconda guerra mondiale e alla politica internazionale, e trasferito nelle ambientazioni su tutto il Sistema solare, oltre agli scenari bellici sono presenti temi caratteristici dell'animazione nipponica come il contrasto fra vecchie e nuove generazioni e, più nello specifico, fra il giovane protagonista, pilota del GUNDAM, e il padre, inventore del *mobile suit*. Tuttavia qui non c'è pietà filiale, e il nuovo, alla fine della serie, *deve* scalzare il vecchio.

La sfida degli autori di questo *anime*, ulteriore passo in avanti verso un'età adulta dell'animazione giapponese, fu coraggiosamente vinta e oggi *Gundam*, che conta parecchi sequel, modellini in vinile per i collezionisti e fumetti disegnati *ad hoc*, è uno dei massimi miti dei giapponesi di due generazioni. In Italia, e questo non deve stupire più di tanto – anzi, potrebbe stimolare degli studi sociologici monografici – *Gundam* è famoso fra i membri della *Goldrake-generation* quasi quanto *Atlas Ufo Robot* o *Lady Oscar* nonostante sia stato mandato in onda, per quel che ne sappiamo, due-tre volte e mai più replicato per problemi di copyright: segno che i fan di *anime* fin dalla prima visione seppero riconoscere l'estrema validità di quest'opera «totale», dove a una storia elaborata e adulta si univano un *mecha* e *character design* di raffinata qualità.[52]

La guerra e le astronavi in primo piano sono la caratteristica saliente di un'altra sofisticata serie giunta anche da noi, vale a dire *Macross*. Gli spettatori italiani in realtà conoscono *Macross* sotto il nome di *Robotech*, un confusionario *pastiche* opera degli adattatori statunitensi, i quali – mediante il doppiaggio e «sapienti» operazioni di *taglia & cuci* – hanno unito in un'unica maxiserie tre diversi *anime* coevi dal design simile, il primo dei quali è proprio *Macross*, il serial più interessante dal punto di vista della storia e del *mecha design*. Qui i robot sono una sintesi originale di almeno due idee fantatecnologiche: i caccia spaziali introdotti da *Guerre stellari* e il concetto di carro armato antropomorfo visto in *Gundam*. Da queste trovate tecniche nascono i moduli *Valkyrie*, degli aerei simili agli odierni caccia americani, in grado però non solo di volare e combattere nel vuoto siderale, ma anche di trasformarsi in robot antropomorfi.

In *Gundam*, *Macross* e negli altri due serial che formano *Robotech* c'è una grande attenzione da parte degli autori verso il realismo delle armi robotiche, che non sono più dei giganti ma assumono dimensioni ristrette, divenendo delle più moderate «estensioni» del corpo dei piloti piuttosto che delle astronavi antropomorfe. Il rapporto fra corpo umano e corpo macchinico, in questo tipo di serial ibridi, non è esasperato come negli *anime* robotici, ma conserva comunque una grande importanza nella vicenda, pur superata dalla preponderanza dell'intrigo e dalle varie sottotrame, spesso in uno stile fortemente richiamante i toni da *soap-opera*.[53]

Dopo *Gundam* e *Macross* l'*anime* robotico non sarebbe stato più lo stesso: il filone declinò rapidamente per fare spazio a idee più adulte e realistiche, e oggi è possibile constatare i risultati di quella «sterzata» – narrativa, estetica e ideologica – nei più innovativi serial della fine degli anni Novanta, fra cui spicca il già celebre *Neon Genesis Evangelion*,[54] una serie definibile come robotica ma discendente diretta più di GUNDAM e della fantascienza *cyberpunk* giapponese che non di MAZINGA o DAITARN 3.

II.1.9. Il genere robot

I disegni animati robotici sono stati per anni il genere di *anime* più caratteristico della cinematografia animata giapponese di ambito televisivo. *Perché?* Sembra una domanda banale. Tuttavia se non ci si chiede per quale motivo i robot siano così presenti all'interno della tradizione dei *cartoons* giapponesi, è difficile spiegarsi non solo il loro successo in patria ma anche quello in Italia e, infine, le ragioni dell'insistente ostilità manifestata da una larghissima parte della generazione dei «padri» fin dal loro arrivo da noi.

Proviamo a rispondere a tale quesito e a inquadrare le caratteristiche di questo genere con delle esemplificazioni paradigmatiche.

II.1.9.1. TETSUWAN ATOM o dell'ibridismo

Più volte abbiamo citato, nel corso del saggio, Tezuka Osamu e le sue maggiori opere. Il serial animato dedicato a TETSUWAN ATOM, ovvero 'ATOM DAL BRACCIO DI FERRO', noto in Occidente come ASTROBOY, apparve in Giappone nel 1963, anche se prima dell'*anime* al robot-bambino erano stati dedicati dei telefilm *live*.[55]

Tetsuwan Atom fu una delle prime serie a disegni animati prodotte in Giappone per la TV, e fu probabilmente il primo *cartoon* avente per

protagonista un robot nel senso proprio del termine. La storia, ideata per un pubblico di piccini e ragazzi ma dai messaggi molto profondi, narra di un bambino che muore in un incidente; il padre, un grande scienziato, costruisce al suo posto un robottino superpotente con le sembianze del figlio. ATOM, questo il suo nome, è però dotato di un cervello elettronico senziente, dunque ha una propria coscienza di sé e questo lo rende una creatura molto *problematica*: è o no un essere vivente? Può o meno essere considerato una macchina?

I problemi ontologici relativi all'esistenza di un essere come ATOM, questioni che negli Stati Uniti già dagli anni Quaranta Isaac Asimov aveva cominciato a trattare nei suoi racconti sui robot, in seguito sarebbero stati affrontati anche nella fantascienza cinematografica e soprattutto televisiva, grazie – ad esempio – all'introduzione del personaggio di DATA[56] nel cosmo narrativo di *Star Trek*.

La profonda vicenda esistenziale di ATOM, al di là delle sue movimentate avventure, può forse esser sintetizzata così: (I) ATOM è un robot; (II) ATOM brama un'identità umana; (III) ATOM può essere considerato umano? Se un'entità, naturale o artificiale che sia, è dotata di coscienza propria e desidera ardentemente un animo umano, non può forse essere ritenuto umano proprio nel momento in cui *decide* di voler esserlo? È possibile che *essere* e *voler essere* arrivino a coincidere?

Oltre a tali quesiti, l'esistenza di un personaggio come ATOM ripropose con più forza di molti *characters* precedenti il mito del *deus ex machina*: creato a immagine e somiglianza del suo «dio», l'uomo, per un atto d'amore e al contempo di egoismo puro, ATOM è un bimbo imperfetto perché meccanico e un robot «difettoso» perché autocosciente, dunque non è né l'uno né l'altro: cos'è dunque? Possiamo dire che ATOM sia a tutti gli effetti *una nuova forma di vita. Ibrida*: ma ibrida solo rispetto agli stati di vita precedenti, perché dal suo punto di vista ATOM è il primo esemplare di una nuova stirpe per la quale non ha più senso parlare di differenze fra naturale e artificiale, di carnoso e metallico, di biologico e meccanico. In quanto creato dall'uomo, senziente, antropomorfo, caratterizzato da un pensiero più che umanoide – addirittura *umano* – ATOM è un nuovo stadio evolutivo della nostra specie.

Dunque il rapporto fra umano e macchinico trova – anzi, troverà nel prossimo futuro, e intendiamo nel mondo reale – un inedito sviluppo nell'*identità uomo/macchina*, chiudendo il cerchio che si era aperto con la rivoluzione industriale (con l'*addizione* uomo *più* macchina), che sta proseguendo con il periodo delle sperimentazioni biocibernetiche (con la *simbiosi* uomo *e* macchina) e che si chiuderà, presumibilmente, con la nascita di creature che sono allo stesso tempo esseri umani ed esseri elettronici. In Giappone da decenni la sperimentazione robotica avanza anche più velocemente che negli Stati Uniti: in una terra dove già nell'Ottocento si era delineata come indispensabile la rincorsa al progresso, volta al raggiungimento del livello industriale dell'Occidente, i legami fra l'umano e il tecnologico ben presto si ampliarono, si complicarono, divenendo sempre più pervasivi. È molto curioso che uno dei primi personaggi dei fumetti giapponesi, TANKO TANKURO, addirittura del 1934, sia stato proprio un robot: forse non si trattò di una mera coincidenza.[57] Ma è ancora più strabiliante il fatto che il primo robot degli *anime* sia stato una previsione del probabile punto d'arrivo della tecnologia cibernetica nei prossimi decenni.

La figura di ATOM, tuttavia, diverge dal concetto di robot per come noi lo intendiamo a proposito degli *anime*: forse si trattava di una figura eccessivamente complessa, che non poneva al centro della vicenda un ragazzo al comando di una macchina ma un ragazzo *che è* una macchina. Ancora oggi, nonostante siano passati quasi cinquant'anni dalla creazione fumettistica di ATOM, ci troviamo in epoca post-industriale, e stiamo appena entrando nel periodo «biocibernetico». Forse è abbastanza comprensibile che negli anni Settanta i fumetti aventi per protagonisti dei robot si muovessero ancora nell'alveo del concetto *uomo al comando della macchina*: certo, dovevano essere sia l'uomo sia la macchina al centro della storia, con accenti diversi – l'uomo come guida, la macchina come elemento risolutore. Ma c'era una netta separazione fra l'uno e l'altra: eravamo ancora in una fase tecnologica *hard*, massiva, in cui non c'era integrazione fra biologico e tecnologico, così come non si può unire l'olio all'acqua; solo una potente centrifuga, in anni prossimi all'oggi, smuoverà con forza questo paradigma tecnologico per raggiungere quel nuovo stadio di *sincretico* sviluppo di cui si diceva. Nella realtà ci siamo vicini, e nella finzione ci siamo già da alcuni anni: basta pensare alle armature tecnorganiche di *Guyver*, al design biomeccanico di Hans R. Giger, agli inquietanti *Borg* di *Star Trek*, alla serie *Neon Genesis Evangelion*. Per quanto riguarda invece il mondo reale, è solo questione di tempo.[58]

ATOM era già parte del mondo del futuro, era già il risultato ontologico e speculativo di un'identità fra uomo e macchina. I *manga* e gli *anime*, tuttavia, avevano intenzione di percorrere vie più «giocose», più spettacolari e le cui riflessioni tecnologiche e filosofiche si muovessero in altre direzioni: volevano inventarsi trasformazioni aeree, viaggi nello spazio, esplosioni, giochi di squadra, bramavano colori sgargianti, tripudi di armi e «colpi speciali». E li ebbero.

II.1.9.2. E venne MAZINGA

Il primo robot gigante del fumetto giapponese, e poi degli *anime*, fu SUPER ROBOT 28,[59] un automa pilotato con un radiocomando da un ragazzino. Se da un lato con SUPER ROBOT 28 si era ancora lontani dalla spettacolarità dei robot nagaiani, dall'altro erano stati introdotti a grandi linee alcuni dei *clichés* della futura, imminente produzione robotica giapponese: un inventore, un ragazzo al comando, un robot ciclopico, un design rotondeggiante.

Fu tuttavia nel 1972 che alla TV giapponese apparve per la prima volta MAZINGA Z. Con esso, come si suol dire, il mondo degli *anime* non sarebbe più stato lo stesso. MAZINGA inaugurava un filone della fantascienza che in Giappone e poi in Italia (ma anche in Francia e Spagna) avrebbe goduto di enorme popolarità. Oggi alle nuove generazioni di fan italiani di *anime*, che insieme ai più cresciutelli

impazziscono (comprensibilmente) per *Neon Genesis Evangelion* o *I cieli di Escaflowne*, risulta poco afferrabile quale potesse essere la potenza innovativa di personaggi come MAZINGA o GOLDRAKE. Invece questo loro enorme grado di innovatività fu una delle maggiori chiavi di successo italiano oltre che giapponese: non s'era mai visto – specialmente in Occidente – un *cartoon* che, invece di presentare animaletti antropomorfizzati *à la* Disney, narrasse con grande fragore visivo e auditivo, colori sgargianti e una regia articolata, di robottoni zeppi di armi e guidati da piloti umani. Inoltre, nel genere robotico vennero fin da subito riversati molti caratteri della cultura giapponese, in particolare della tradizione marziale:

> i robot sono Samurai [...] rivestono un *Yoroii* (armatura) variopinto completo di *Kabuto* (casco) che reca sulla fronte un *Date* (ornamento costituito da uno stemma, un paio di corna, una mezzaluna o altro) per distinguere il proprio clan di appartenenza. Sulle spalle un *Sode* (coprispalle); sul petto il *Go*, una corazza di lamelle che a volte prende il motivo del *Date*. Portano armi da samurai: il *Tachi*, la *Katana*, il *Vakisachi*, che evocano con un grido particolare [...] per infondervi il loro *Ki* (potenza). E, indubbiamente, combattono secondo le classiche regole del *Niten-ichi Ryu* (Scuola delle due spade) o del "Trattato dei Cinque Anelli". [Cfr. «IF», n. 5/8, 1983, cit., p. 60]

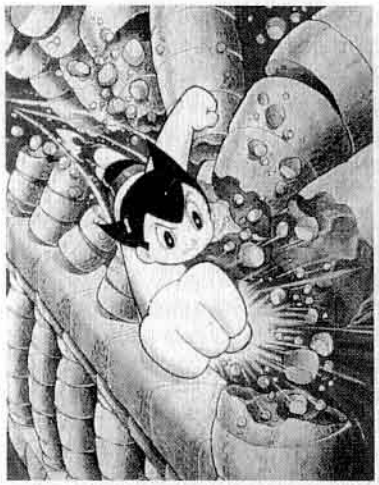
Da questa sommaria descrizione della struttura fisionomica dei «robottoni» è possibile ravvisare delle costanti del genere robotico. Innanzitutto il pilota: KABUTO KOJI, pilota di MAZINGA Z, già nel nome evidenzia il suo ruolo, infatti in giapponese *kabuto* non solo sta a significare 'casco', 'elmo', ma anche 'capo', 'testa': KOJI è la mente e il cuore di MAZINGA. Inoltre molti motivi figurativi ricorrenti dei robot, come le corna, lo stemma pettorale, le molte lame e l'espressione del volto minacciosa, inaugurati da MAZINGA Z, non solo si riferiscono all'abbigliamento del *samurai* ma anche all'iconografia tradizionale dei demoni e degli dèi minori delle religioni orientali.

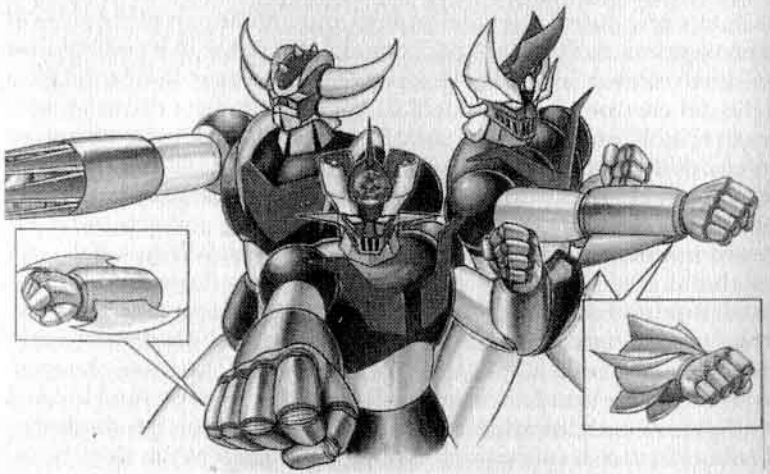
Il nome «Mazinga», che sarebbe più esatto pronunciare «Majingaa», avvolge un campo semantico che comprende i significati di 'potente dio', 'grande demone' e dunque a esso sono correlate, oltre all'aggressività fonetica del nome preso in sé, connotazioni escatologiche di una certa rilevanza: MAZINGA è il salvatore dell'umanità, colui il quale impedirà alla razza umana di morire difendendola durante l'*armageddon* contro mostruosi invasori dai poteri semidivini. Con MAZINGA l'addizione «uomo più macchina», caratteristica di SUPER ROBOT 28, si trasforma in un'*elevazione a potenza* in cui la radice è il robot e l'esponente è l'uomo: una complementarietà evidente anche nella posizione che il pilota occupa, esattamente nella testa dell'automa; ma la metafora può anche essere rovesciata, identificando la radice nell'elemento umano e l'elevazione *di* potenza in quello meccanico. Il risultato è in ogni caso un'entità non ancora simbiotica ma quasi: KOJI guida il suo robot come se fosse un aereo (*cloche*, pulsanti, pedali, quadranti, manopole, radar) eppure i danni che la macchina subisce spesso si ripercuotono, casualmente ma non troppo, sulle sofferenze fisiche che il pilota patisce quando il suo mezzo viene colpito da missili, colpi o raggi avversari. Il robot non è solo l'evoluzione tecnologica e metaforica di un samurai, ad ogni modo: anzi, probabilmente è molto più vicino all'idea composita di *armatura* e allo stesso tempo *cavalcatura* del guerriero contemporaneo – in un presente alternativo dove esistono scienziati in grado di inventare macchine del genere.

Il pilota dunque «a cavallo» di un robot che lo contiene, dal quale estrae svariate armi non soltanto schiacciando un bottone ma anche urlandone il nome. Come ogni cavaliere, ad ogni modo, il pilota del robot non è solo nel suo compito: non ha scudieri nel senso classico del termine, ma rimane comunque solo la punta più evidente di un'*équipe*, di una squadra. Ancora una volta, il singolo ha sì la sua importanza, ma solo nel momento in cui gioca a favore di un gruppo che lo sostiene: l'inventore del robot e i suoi collaboratori, piloti di supporto al comando di altri mezzi (robot, navicelle), eventuali addestratori con la funzione di mentori.

Mazinga Z e le altre serie di Nagai, naturalmente, non introducono proprio tutti i *topoi* del genere, ma una buona parte sì: KOJI infatti, prima di diventare padrone del suo robot, deve affrontare un duro *training*; egli è anche nipote dell'inventore di MAZINGA Z e figlio del creatore del GRANDE MAZINGA, protagonista del serial successivo; inoltre ad aiutarlo ci sono SAYAKA, figlia di un altro inventore «vice» di KABUTO *senior*, alla guida di un robot dalle fattezze femminili, e BOSS, pilota di uno sgangherato automa senza alcuna possibilità di combattere i nemici ma sempre utile e coraggioso nel distrarli in caso di bisogno. Nagai introduce anche il *topos* della base-laboratorio, rifugio del robot e degli eroi, e crea dei nemici di grande varietà: non solo alieni assetati di distruzione (come in *Atlas Ufo Robot*) ma anche remote civiltà terrestri, umanoidi e/o demoniache, risvegliatesi da millenari letarghi. Ai demoni dell'antichità, che spesso ricordano le creature ideate dallo scrittore americano Howard Phillips Lovecraft, deve quindi contrapporsi un «demone» moderno, il robot, frutto di una nuova civiltà, la nostra, che ha (legittimamente?) preso il posto degli antichi regni.

Il Giappone moderno contro quello dei tempi antichi? Può darsi: le simbologie di Nagai sono sempre state confuse e impossibili da afferrare chiaramente, un po' per volontà dell'autore e un po' per l'effettiva nebulosità dei riferimenti da lui proposti nelle sue storie fantascientifiche. Sta di fatto che in questi fumetti e *anime* si assiste a storie che, seppure ripetitive da un punto di vista seriale, contengono molti spunti originali e su cui riflettere. La reiteratività delle strutture narrative dei serial robotici è la stessa di ogni tipo di telefilm e, più in generale, di ogni tipo di storia: *introduzione di un problema - svolgimento della trama - conflitto - risoluzione del conflitto*. Nel caso degli *anime* robotici, naturalmente, il conflitto è costituito dalla *battaglia* combattuta dal robot contro il mostro (meccanico o meno) di turno, e le eventuali sottotrame assumono un'importanza secondaria per la maggior parte delle puntate. Parliamo di puntate e non di episodi perché nel genere robotico, così come in





SOPRA
Il cast di *Space Robot*, prototipo di molti futuri *action teams* robotici: da sinistra MUSASHI (il grasso), HAYATO (lo smilzo), RYO (il leader), MIKIRU (la ragazza), il DOTTOR SAOTOME (l'anziano) e SHIRO (il bambino); © Nagai Go/Dynamic Planning/Toei Doga.

IN ALTO, A SINISTRA
TETSUWAN ATOM; © Tezuka Productions/Mushi Productions.

IN ALTO, A DESTRA
Ancora RYO e il GETTA ROBOT in una scena tratta da *Space Robot*; © Nagai Go/Dynamic Planning/Toei Doga.

SOPRA
Triade di robot: da sinistra, GOLDRAKE, MAZINGA Z e il GRANDE MAZINGA, i tre poli della *Mazinsaga*; © Nagai Go/Dynamic Planning/Toei Doga.

quasi tutti gli altri tipi di *anime* seriali, c'è sempre un filo conduttore – in alcuni serial esile, in altri più presente – che collega tutti i *plots* della serie. Una trama generale che si dipana lentamente, poco alla volta, dando la precendenza al contingente (cioè agli scontri robotici, uno per puntata) ma avviandosi gradualmente alla sua conclusione, con la sconfitta definitiva del nemico, il ritorno alla pace e il «riposo del guerriero» – del pilota come del robot.

Sempre sul concetto di reiteratività, va detto che quasi sempre la struttura ripetitiva degli episodi è stata una volontà delle aziende di giocattoli, che volevano trame poco approfondite e in cui fosse preponderante l'uso del robot (dunque, per estensione, del gadget); Tomino Yoshiyuki, quando dovette realizzare il serial di *Gundam*, fu costretto a mentire spudoratamente allo sponsor circa i suoi intenti, pur di lavorare in pace e costruire il capolavoro che oggi conosciamo, così diverso dalle classiche saghe robotiche.

Nagai, oltre a *Mazinga Z* e *Il Grande Mazinga*, ha creato altri serial robotici, come *Space Robot* e *Jet Robot* (in Giappone *Getter Robot* e *Getter Robot G*), *Jeeg robot d'acciaio*, *Gloiser X*, *Gaiking*, *Ufo Robot Grendizer* (*Atlas Ufo Robot*, ovvero GOLDRAKE).[60] Tutti contengono degli elementi di interesse, e tutti presentano caratteristiche narrative che in seguito sono state adoperate in altri serial robotici non nagaiani. Fondamentalmente, le storie robotiche classiche sono considerabili come dei colossali spot pubblicitari per i relativi giocattoli: le loro gambe grosse, ad esempio, sono così disegnate per «far stare in piedi» i modellini... Ma ciò non ha impedito agli autori di costruire, spesso, delle storie gradevoli e con un certo qual grado di interesse. I *cartoons* robotici, dal punto di vista narrativo, non sono però racconti «supereroici» e non sono storie «rilassanti» o «divertenti»: definirli così sarebbe come minimo fuorviante. Essi rispondono meglio alla definizione di *storie di guerra* e più che divertenti sono *avvincenti*. L'aria che si respira in questi *anime* anzi è piuttosto drammatica: il mondo può soccombere da un momento all'altro sotto le armi di un invasore ostinato e impietoso, e solo un ultimo baluardo si oppone alla distruzione e/o alla schiavitù. Gli intermezzi umoristici, quando ci sono, servono solo a non rendere la tensione e il *pathos* insopportabili, e per ricordare ai bambini, ogni tanto, che «ehi, sono disegni animati!», rispettando quell'usanza introdotta nei fumetti di Tezuka Osamu, che usava inserire personaggi caricaturali anche in contesti seri, per non risultare eccessivamente «minaccioso» e serioso ai piccoli lettori.

Certo Nagai nei suoi fumetti drammatici non ha mai inserito intermezzi scherzosi – ha semmai disegnato *manga* umoristici – ma gli *anime* negli anni Settanta si rivolgevano a un pubblico tutto sommato poco differenziato e per la maggior parte composto da bambini, dunque i «siparietti», seppure rari, erano d'obbligo. Sta di fatto che essi costituiscono quasi un «contentino» per i genitori dei piccoli spettatori: in realtà le storie sono serie e mettono in campo concetti adulti come *sacrificio*, *morte*, *distruzione*, *lavoro di squadra*, *invasione*, *prepotenza*, *offesa e difesa*, *legittimo e illegittimo*.

Un'altra notazione indispensabile da fare a proposito degli *ani-*

me robotici, e anzi degli *anime* in generale, è che gli antagonisti spesso non sono «cattivi» e basta, non sono dei semplici *babau*: anche loro hanno una storia, esistono dei motivi se hanno deciso di attaccare la Terra. Prendiamo ad esempio *Atlas Ufo Robot*, che nella sua semplicità narrativa possiede notevoli esempi di lungimiranza nella delineazione dei personaggi: i *veghiani*, comandati dal potente RE VEGA, attaccano la Terra. Essi sono un popolo guerriero e conquistatore, dall'indole ostinatamente battagliera e prepotente (ci vengono in mente i *Klingon* del cosmo di *Star Trek*), dedito alla razzia delle altre civiltà; come se non bastasse, il loro pianeta sta morendo a causa di un cataclisma radioattivo ed essi si vedono costretti, ormai senza patria, a dirigersi verso la Terra, che GOLDRAKE ha adibito a sua seconda casa dopo la distruzione del suo pianeta natale proprio da parte dei veghiani.

Il RE VEGA, pur disperato dalla morte del suo pianeta, non tenta neppure la via del dialogo con i terrestri – che sarebbero pronti a patteggiare – perché una resa o un accordo non sarebbero *accettabili*. La «via di Vega» è quella della guerra a ogni costo: «la pace non esiste, è solo un intervallo fra due guerre; chi perde non ha il diritto di parlare», «la ragione è del più forte, solo i deboli soccombono», sono parole rispettivamente di RE VEGA e del suo più fido ministro, GANDAL. Un'*etica della guerra*, più vicina alle nostre culture di quanto non ci si renda conto, più prossima alla politica delle grandi potenze di quel che si voglia ammettere. Nagai non ha peli sulla lingua, dice le cose così come stanno, così per come lui le vede: proprio per questo forse, per la sua grande schiettezza, insieme a Matsumoto, Miyazaki e pochi altri dagli anni Settanta è uno dei più amati autori giapponesi. Le «metafore» di Nagai però non sono poi così implicite, infatti *Vega*, così come il *Regno Yamatai* (da *Jeeg robot d'acciaio*) o il *Regno dei Dinosauri* (da *Space Robot*), rappresenta i lati negativi del popolo giapponese *prima* della modernizzazione: ostinato, amante dello scontro, regolato da una ferrea normatività, comandato da un unico sovrano dal potere divino, ordinato gerarchicamente come un formicaio (operai, guerrieri ecc.), basato su un'etica dell'onore impossibile da trasgredire.

I «buoni», invece, rappresentano un'immagine rosea e non sempre veritiera del Giappone d'oggi, o meglio del Giappone *come vorrebbe essere*: tecnologizzato, pieno di buoni sentimenti ma dalle mille risorse in battaglia, diviso fra la cura della famiglia e della tradizione e un indomito spirito avventuroso. È poi palese che Nagai, e in seguito tutti i suoi emuli, abbiano dato ampio risalto alla loro fiducia per le nuove generazioni, affidando la guida dei loro robot quasi sempre a giovanissimi piloti. Un elemento non soltanto dettato da bisogni commerciali – sono sempre stati i bambini i principali spettatori dei serial robotici – ma anche da una profonda convinzione, del resto scientificamente condivisibile: strumenti nuovi vanno affidati a menti moderne, più facilmente in grado di pilotare mezzi altamente sofisticati. Ciò è tanto più evidente nel già citato serial *Gundam*, in cui i vari moduli da combattimento sono pilotati da ragazzini dotati di poteri extra-sensoriali in grado di sostituirsi alle strumentazioni radar, e nel recentissimo *Neon Genesis Evangelion*, dove solo degli adolescenti possono entrare in simbiosi tecnorganica con i robot EVA all'interno del «liquido amniotico» che costituisce un'innovativa, suggestiva cabina di pilotaggio «fetale».

Il *dolore* è poi un altro fattore narrativo tipico dei *cartoons* robotici: il protagonista è costantemente sottoposto a test durissimi, a prove fortemente traumatiche da un punto di vista fisico e psicologico: la metafora del passaggio dall'infanzia all'età adulta (e quella della sofferenza come prova eroica) è messa in evidenza da queste prove senza sorriso, dall'enorme responsabilità affidata a un ragazzo sulle cui spalle grava il destino di tutto un mondo. Ma proprio qui sta una delle maggiori differenze ideologiche fra gli orientamenti pedagogici giapponesi e quelli occidentali: in Giappone, e in particolare negli *anime* robotici, non ha molto senso la frase «ma è solo un ragazzo!». Non ha molto senso perché per i giapponesi il ragazzo, non essendo più un bambino, *è un adulto*, è una persona completa che deve supportare – e *sopportare* – dei fardelli che in Occidente toccano solo a individui più in avanti con l'età. In Giappone, dalla fine degli anni Sessanta a oggi, le giovani generazioni stanno attraversando problemi simili a quelli che passarono i ragazzi occidentali nel medesimo periodo: stanno combattendo – e forse neanche se ne rendono conto – una lotta contro le generazioni adulte per il riconoscimento del loro *diritto all'adolescenza*.

Nell'Arcipelago l'istruzione dei ragazzi è durissima, molto di più che in Occidente, la competizione è esasperata, la tensione all'eccellenza accademica è portata a livelli paradossali per alimentare un sistema sociale altamente normativo e conformante: *chi si ferma è perduto*. Negli *anime*, e in particolare in quelli robotici, che Raffaelli giustamente ritiene una colossale metafora animata dell'infanzia e dei suoi traumi (cfr. *Le anime disegnate*, cit., pp. 160 sgg.), la competizione del Giappone moderno e pacifico – il robot pilotato dal «buono», dal ragazzino – contro il Giappone antico e autoritario – i mostri, *avatar* disegnati di una generazione adulta, nevrotica, costrittiva e autoritaria – si fa inevitabile, cruenta, frustrante, vittimistica quasi, ma si risolve, almeno nel *cartoon*, con la sofferta vittoria da parte dei giovani. I ragazzi non riescono ad avere quasi mai un sereno dialogo con «i grandi»: un po' perché non hanno ancora la maturità per affrontare discorsi chiari e razionali, per farsi capire dagli adulti, e un po' perché gli stessi adulti, oltre a non essere molto più maturi dei loro figli, hanno dimenticato di essere stati anche loro dei ragazzi e non ritengono meritevoli di attenzione le richieste d'aiuto e d'ascolto dei giovani. Dunque da quest'incomprensione generazionale nasce inevitabilmente lo scontro, il trauma, la battaglia, che negli *anime* si espleta nelle guerrre robotiche fra grandi e piccini: tra sparuti ma potentissimi robot (i giovani), che combattono una guerra impari, e sterminati eserciti di mostri nemici (gli adulti), ostilmente chiusi a qualsiasi dialogo paritario.

Le metafore però non sono finite. Negli *anime* robotici e in quelli fantascientifici in genere, così come in tutto il cinema *sf* del Sol Levante, se n'è parlato fin da quando abbiamo nominato GODZILLA (cfr.

supra, Parte prima, par. I.3.2.), ricorre il tema della bomba atomica e dei suoi effetti devastanti per la vita sul pianeta. Radiazioni, mutazioni genetiche, terribili mostri, oceani prosciugati, l'estinzione dei regni animale e vegetale, popolazioni decimate. Negli *anime* robotici i nemici del Giappone e del mondo non sono visibili solo come incarnazioni figurate delle generazioni adulte, ma possono anche assumere la metaforica valenza di *nemico americano*, latore di una morte e distruzione senza precedenti al mondo. Gli antagonisti, nei *cartoons* robotici, infatti non esitano mai a usare *armi finali*, ordigni atomici per sconfiggere gli eroi, che dal canto loro non solo non usano mai armi nucleari sulla Terra – sarebbe come darsi la zappa sui piedi – ma combattono secondo delle regole di lealtà, in accordo con i crismi del *Bushido* (la 'via del guerriero onorevole'), senza prendere iniziativa alcuna quando il nemico volta le spalle. Inoltre gli eroi giapponesi non attaccano mai per offesa ma sempre e solo *per difesa*, ed estremamente a malincuore, giusto perché non c'è altro modo per sopravvivere che usare il *solo* linguaggio che il nemico sembra saper parlare. Una lezione di grande umanità e allo stesso tempo una potente rivendicazione, almeno nella finzione del *cartoon*, nei confronti dell'onta e della tragedia nucleare subite nel 1945 per mano degli Usa, nemici, alieni, invasori e sleali (già dal 1854: cfr. *supra*, par. II.1).

Ovviamente anche i giapponesi hanno i loro «scheletri nall'armadio»: per limitarsi alla Seconda guerra mondiale, basta pensare all'attacco aereo di Pearl Harbour, che «obbligò» gli Usa a entrare in guerra; ma dal punto di vista nipponico, una cosa è un attacco «convenzionale», seppure non dichiarato (fonte di disgusto e vergogna per gran parte del Giappone moderno), e altro è un bombardamento che, oltre a distruggere le risorse militari del nemico, uccida centinaia di migliaia di civili e distrugga un intero ecosistema locale in pochi secondi. Questo rancore, questa inenarrabile tristezza verso un evento aberrante e notoriamente evitabile, nei *cartoons* si manifesta figurativamente nelle mille esplosioni con cui terminano le battaglie fra il robot e il suo avversario: un fungo simil-atomico avvolge la caduta del nemico di turno e suggella la vittoria giapponese. Moltiplicate per *n* questa conflagrazione *rituale* e avrete un potente effetto catartico a uso e consumo degli autori di *anime*, figli di Hiroshima e Nagasaki, piuttosto che destinato ai piccoli spettatori, ovviamente privi di una loro personale memoria storica.

Un ultimo elemento ideologico presente in alcuni serial robotici è l'*etica del suicidio*, un fattore metanarrativo «pericoloso», che dev'essere giudicato da noi occidentali con la massima cautela e solo dopo aver conosciuto almeno a grandi linee gli assetti valoriali arcaici della società nipponica, il codificatissimo *senso dell'onore* dell'antico Giappone, la sua tradizione militare e almeno alcuni rudimenti delle sue principali religioni, il buddhismo e lo shintoismo. In molti *anime* robotici e non, a partire da *Space Robot* dello stesso Nagai, passando per *Zambot 3* e *Lady Oscar*, uno o più personaggi decidono di togliersi la vita, almeno per tre ordini di ragioni: o per un'eccessiva, struggente infelicità in questa vita, e allora siamo di

fronte a un deprecabile atteggiamento debole e rinunciatario, contrario alla filosofia orientale e anzi tipico della letteratura rosa europea; oppure per consentire la vittoria ai propri compagni di battaglia, secondo le modalità guerresche delle squadre aeree *Tokko* (come la nota pattuglia *Kamikaze*, 'Vento Divino', che diede il nome alla strategia degli attacchi suicidi) e allora il suicidio non è visto come un atto di debolezza ed egoismo ma come un *regalo di sé*, una manifestazione di arditissimo coraggio e generosità estrema volti a una causa superiore; infine come elemento *catartico* – cfr. ad esempio i serial di Matsumoto Leiji.

È chiaro che, pur considerando l'attaccamento di molti giapponesi agli ideali marziali nazionali, il messaggio di un *anime* ove si assista a un evento di tal fatta non è necessariamente «gli autori approvano il suicidio *kamikaze*»; essi semmai, in generale, mettono in scena una situazione estrema in cui occorrono delle situazioni altrettanto estreme. Va ad ogni modo detto che sì, in certi casi il suicidio è addirittura approvato da alcuni autori (cfr. *infra*, Parte terza, la Scheda 29 dedicata a *Star Blazers*), ma ricordiamoci sempre che la cultura giapponese è molto diversa dalla nostra: in questi casi l'ambiguità di un messaggio, o la sua incompatibilità con i nostri valori, dovrebbero essere segnalati allo spettatore occidentale, e questo può avvenire solo se gli adattatori hanno ad esempio la finezza culturale e il senso di responsabilità verso il proprio pubblico per intervenire, con una breve spiegazione, al termine dell'episodio in questione. In molti episodi di *anime* bellici viene suggerito che *la guerra è guerra* ed è una cosa molto seria, non un fatto che si possa sempre risolvere bene: c'è chi sopravvive e c'è chi si deve sacrificare, o volontariamente, o suo malgrado, o per puro accidente, per il bene comune. Non vi sono accondiscendenti, mistificatori *happy ends* solo per il fatto che si tratta di *cartoons*.

Dunque il genere robotico, nonostante nella sua esteriorità sia stato già dagli esordi colorato, improbabile, alieno alla realtà quotidiana, negli assetti valoriali fin dalle prime serie nagaiane assunse dei connotati fortemente realistici, drammatici e «adulti»: mise insomma *alla prova* i piccoli spettatori, stimolandoli a un ascolto attento ed emotivamente coinvolto. Un tipo di attenzione al racconto che si sarebbe rinnovato con i serial successivi, che misero in campo trame abbastanza diversificate – seppure costruite su simili canovacci di base – e registri narrativi che gradualmente andarono avvicinandosi al rivoluzionario *Gundam*.

II.1.9.3. Gioco di squadra e robot componibili

La prima serie a inaugurare il *topos* robotico (ma non solo) del lavoro di gruppo fu *Space Robot* (in originale *Getter Robot*, noto in Italia anche come *Getta Robot*), in cui tre navicelle si uniscono in cielo a formare altrettanti automi dalla diversa conformazione fisica, a seconda della combinazione di assemblaggio.

I tre piloti, che formano un perfetto «triangolo scaleno», rappresentano figure stereotipe, a loro volta inscrivibili all'interno del classico quintetto eroico *à la* GATCHAMAN: un *leader* bello, di media cor-

poratura e dal carattere irruento (RYO); uno «smilzo» taciturno e tenebroso (HAYATO); un «grassone» simpatico, un po' petulante ma dal cuore d'oro (MUSASHI prima, BENKEI poi).

Inoltre sempre Nagai, che aveva già introdotto la presenza femminile in *Mazinga Z*, persevera con i due serial dedicati al GETTER e con i seguenti, lanciando dei precisi messaggi: le donne sono indispensabili in tutti i sensi, *possono e devono* combattere alla pari con gli uomini e inoltre il gioco di squadra è fondamentale, e il risultato dell'unione è molto maggiore della somma delle singole forze. Tanto per fare un esempio, in *Atlas Ufo Robot* le azioni solitarie di MARIA, vivace ed emancipata sorella del protagonista DUKE FLEED, vengono severamente redarguite dagli altri membri della squadra (in tutto sono quattro, due maschi e due femmine) e definite come deleterie in ordine alla vittoria. Il sistema sociale giapponese è dietro l'angolo, naturalmente; al solito, il singolo fa la differenza, ma senza gli altri è perduto: lo stesso DUKE FLEED, campione di modestia, non esita mai a ringraziare i suoi compagni di battaglia per l'indispensabile aiuto fornitogli, pur sapendo di essere lui il «peso massimo». Il gruppo di lavoro, e per estensione la società, è indispensabile all'uomo, sembrano dirci gli *anime* robotici, specialmente quelli in cui è protagonista un robot composto da più veicoli, da DALTANIOUS a GOD SIGMA, da COMBATTER a GOLION. Esistono inoltre serial ancora più insistenti sulla complementarietà fra uomo e donna: tale è il caso di *Gakeen robot magnetico*, in cui due ragazzi diventano piloti «simbionti» del loro robot unendosi al suo corpo meccanico dopo una particolare trasformazione aerea denominata *sweet cross*, 'dolce croce'; che ci siano o meno velati riferimenti all'unione sessuale fra maschio e femmina, importa poco: ciò che conta è che la donna è tutt'altro che relegata in secondo piano.[61]

Va in ogni caso ammesso che il caso di GAKEEN è piuttosto isolato: in genere le donne nei serial robotici appaiono da un lato come elemento rosa e dall'altro come supporto ai protagonisti veri e propri, che sono quasi sempre maschi. Questo perché, innanzitutto, come s'è detto anche altrove, gli *anime* robotici sono sempre indirizzati prevalentemente a ragazzi, e in secondo luogo perché fra gli anni Settanta e gli Ottanta, periodo di ascesa e declino del genere, non era ancora in voga la tendenza a rendere protagoniste le donne, specie in un Paese, il Giappone, così tradizionalista; eppure, proprio da quel momento è partita un'ondata di eroine, da CANDY a OSCAR, da GEORGIE a BIA, fortemente fiere del loro essere donna e protagoniste pressoché assolute. Appare quindi più chiaro, alla luce di questi valori «femministi» di molti *anime*, come le nuove generazioni («figli» e «nipoti») siano così immerse nelle loro idee circa la parità dei sessi, rispetto agli assetti valoriali prettamente maschilisti e al *machismo* imperanti in quelle precedenti: i disegni animati giapponesi, spesso e volentieri, hanno prodotto seri cambiamenti ideologici nei ragazzi rispetto al sistema sociale italiano.

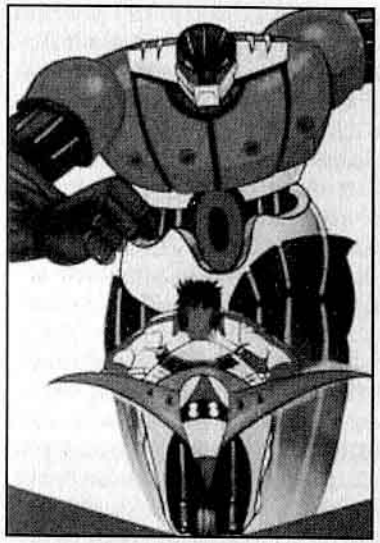
Qualche parola va spesa per quattro serial, *Daitarn 3* (1978), *Trider G7* (1980), *Danguard* (1977) e *Daltanious* (1979), nei quali l'elemento drammatico si alterna talvolta a quadretti comici: in particolare nei primi due serial i robot protagonisti sono fra i pochi a godere di un'esilarante quanto improbabile varietà di espressioni facciali, che stemperano la serietà di alcune scene e strizzano l'occhio al giovane spettatore, creandogli un distacco dalla dimensione narrativa e una visione più «divertita». Tuttavia non mancano nemmeno i momenti più propriamente «seri», seppure in qualche modo «addolciti» da una dimensione fanciullesca nei toni narrativi.

In *Trider G7* l'elemento più originale è la funzione iniziale che, nell'economia della storia, ha il robot, un avveniristico veicolo da trasporto *commerciale* interplanetario, in un presente (ovviamente alternativo, pur se descritto secondo i crismi della «normalità» cui siamo abituati) in cui le colonie spaziali sono all'ordine del giorno, e che d'improvviso si trova a dovere controbattere a un'offensiva da parte di criminali spaziali: sarà compito di WATTA, un ragazzino che ancora frequenta la scuola media, sobbarcarsi l'onere di difendere lo spazio del Sistema solare e la Terra stessa da questi aggressivi pirati siderali, in un'insolita commistione di battaglie cosmiche e compiti arretrati, spese di riparazione del robot e cotte adolescenziali.

Per quel che concerne *Daitarn 3*, va detto che HARAN BANJO, pilota del robot, è il figlio dell'irresponsabile inventore dei *Meganoidi*, cyborg decisi a conquistare la Terra: dunque torna il mito del *deus ex machina*, dell'ibridismo e del conflitto intergenerazionale. Inoltre con la figura di HARAN BANJO acquista ancora più spessore, dopo l'exploit di DUKE FLEED in *Atlas Ufo Robot*, il concetto di *eroe divo* caratterizzato da un fascino che supera lo specifico televisivo e assume quasi, agli occhi degli spettatori maschi come delle ragazze, una rilevanza da *idol*, sulla base di un delicato processo di evoluzione e complicazione narrativa portato avanti dalla coppia di autori Tomino Yoshiyuki e Yasuhiko Yoshikazu, propositori di un nuovo modello di *anime* robotico, sempre più drammatico e ricco di personaggi problematici: un modello che avrebbe trovato di lì a poco il suo sfogo naturale nell'ideazione di *Gundam*, nel 1979.

Quanto a *Daltanious*, in questa serie agiscono molti fattori drammatici, che ne decretarono il successo italiano: non solo il tema della squadra – il robot si forma da tre componenti – ma anche la suggestiva idea dell'enorme leone robot che contiene il cervello di un *vero* leone, nonché gli agganci alle realtà della guerra, dell'amicizia, della *clonazione*. Infine, è da sottolineare che, come in *Trider G7* si poneva l'accento su fattori «pratici» quali il costo del carburante per il robot, le spese per i pezzi di ricambio o le bollette da pagare, nella serie *Danguard* viene dato risalto al *training* che ARIN (in Giappone, TAKUMA) deve affrontare prima di pilotare il robot gigante: esercitazioni subacquee, simulazioni di volo, il trauma dell'«effetto G», l'assuefazione ad atmosfere rarefatte e depressurizzate, prove di aggancio, decollo e atterraggio. Insomma viene dato un maggiore risalto agli elementi realistici, alle problematiche connesse a un'idea più adulta di «pilota di un robot», che prima di allora non sempre era stato concesso alle serie robotiche o *sf*.[62]

Poco più su si era accennato a Tomino e Yasuhiko: essi, insieme al regista Nagahama Tadao, sono importanti all'interno del genere



SOPRA
HARAN BANJO, eroe *cool* del genere robotico; © Sunrise.
A FIANCO
HIROSHI e JEEG ROBOT D'ACCIAIO; © Nagai Go/Dynamic Planning/Toei Doga.

IN ALTO, A SINISTRA
TRIDER G7; © Sunrise.
IN ALTO, A DESTRA
DANGUARD; © Matsumoto Leiji/Toei Doga.
SOPRA
BALDIOS; © Ashi.
A FIANCO
GOTRINITON; © Ashi.

SOPRA
I TRANSFORMERS, guidati dal prode COMMANDER; © Toei Doga/Marvel Hasbro.

robotico (ma non solo) proprio per i toni da *drama* inseriti nelle serie robotiche che curarono fin dalla metà degli anni Settanta. Con *Raydeen* (1975), *Combatter* (1976), *Vultus 5* (1977) e *General Daimos* (1978), oltre al *clichés* del robot composto di più navicelle – una ricorrenza, ricordiamo, dovuta anche alla volontà delle aziende di giocattoli giapponesi – interviene una visione tutt'altro che manichea del mondo: i «cattivi» vengono delineati psicologicamente fin nel dettaglio, e assume grande rilievo il tema dell'*antieroe*, del *vilain* affascinante e dalla personalità magnetica. Fu proprio grazie ad antagonisti come SHARKIN (da *Raydeen*), GARUDA (da *Combatter*), HEINEL (da *Vultus 5*) e RICHTER (da *General Daimos*) che per la prima volta dopo *Atlas Ufo Robot* le ragazze – se non altro in Giappone – si avvicinarono ai robot, e non per i protagonisti (ACTARUS *docet*) quanto, appunto, per i «cattivi». Inoltre, una nota su *Zambot 3* (1977), sempre a opera di Tomino, Yasuhiko e dei loro collaboratori: prima dell'avvento di *Gundam*, questa serie rappresentò a tutti gli effetti lo «stato dell'arte» dell'*anime* robotico, grazie al design, alle belle scene d'azione e soprattutto alla storia, il cui livello drammatico può apparire esasperato. Molti dei protagonisti infatti soccombono, e soprattutto destò sensazione (ovviamente anche fra i piccoli spettatori italiani) il tema raccapricciante delle *bombe umane*, ovvero degli esseri umani catturati dagli alieni in guerra con la Terra e rimessi in libertà dopo aver avuto innestati degli ordigni esplosivi, pronti a deflagrare a comando. Una storia tetra e lugubre, nella quale si salvano solo il pilota del ZAMBOT e pochi altri.

Terminiamo il discorso sui robot citando brevemente tre opere che, in vario modo, sono entrate di di diritto nella memoria di una generazione di ragazzi: *Baldios*, *Gotriniton* e i *Transformers*.

Baldios e *Gotriniton* hanno avuto in in Italia, per la verità, un pubblico abbastanza circoscritto, ma vanno segnalati il primo perché la serie giunse da noi incompleta, seminando lo «sconforto» tra i fan che ne reclamavano un degno finale; l'altra perché, oltre che da un design di qualità superiore (come *Baldios*, del resto), è caratterizzata da una delle poche edizioni italiane in home-video, pubblicata nei primi anni Novanta da Granata Press, segno dunque della sua ottima qualità. Infine *I Transformers* è una lunga serie (anzi in realtà sono almeno tre) che travalica il discorso *anime* e interessa più da vicino il merchandising di giocattoli trasformabili. Si tratta di un *cartoon* pensato e realizzato per alimentare uno strepitoso tripudio di automobili e oggetti di vario tipo (pistole giocattolo, walkman funzionanti ecc.) trasformabili in robot antropomorfi, ovvero nei protagonisti del serial. Com'è stato notato anche altrove (cfr. A. Baricordi *et al*, *Anime*, cit., p. 201), a un'ottima animazione giapponese non fece buon gioco il pessimo livello delle sceneggiature di fattura statunitense, fin troppo scontate e moralistiche.[63]

Insomma il genere robotico risulta essere il più pregnante fra i filoni di *anime* giunti in Italia: ancora oggi conta centinaia di migliaia di appassionati, vecchi e nuovi, che oltre a riguardare i loro eroi in TV quando le vecchie serie vengono replicate, o a rivederne gli episodi magari precedentemente registrati in videocassetta, alimenta-

no un corposo mercato home-video, alla ricerca di quei colori, di quelle dinamiche visive e narrative, di quei valori che solo l'animazione nipponica pare offrire, ancora oggi, a un pubblico di almeno almeno due generazioni, affamate di Giappone.

II.1.9.4. Oltre i robot

Negli ultimi quindici anni circa i robot, nel senso classico, «mazinghesco» del termine, sono pressoché scomparsi dalle TV giapponesi e, per altri motivi, anche da quelle italiane. Il genere aveva fatto il suo tempo, s'è detto da più parti; i ragazzi vogliono altra roba, più moderna. È possibile; ma è di sicuro più probabile che il genere si sia semplicemente trasformato poco alla volta. Basti pensare alla moda del *remake*, che in questi anni sta interessando in Giappone proprio il genere robotico: *Getter Robot* e *Giant Robot* su tutti. Il gusto, insomma, rimane, ma viene rivisitato in chiave più attuale anche se con uno stuzzicante gusto volutamente *rétro*.

Da *Gundam* si è passati a *Robotech*, e da essi a serial sempre più complessi, in cui il robot fosse un elemento di contorno, ridimensionato nelle sue funzioni, nelle dimensioni e nell'importanza narrativa. Oltre al più volte citato *Neon Genesis Evangelion*, in cui la filosofia *à la* GUNDAM si unisce agli aspetti «romantici» dei robot più datati, ci vengono in mente il serial *Patlabor*, in cui i robot sono dei semplici veicoli in dotazione alla Polizia per mantenere l'ordine pubblico, e *I cieli di Escaflowne*, dove affascinanti draghi-robot animati da una tecnologia a metà fra la magia e lo *steampunk** si muovono in scenari decisamente fantasy.[64] Dunque un genere che, forse più di tutti gli altri, è stato sottoposto allo scorrere del tempo e all'inevitabile avanzamento della tecnologia e degli atteggiamenti sceneggiativi, che oggi più che mai si orientano su storie sentimentali, dalle vivaci allusioni erotiche e dove l'elemento robotico, visto non più con l'ingenuità tipica dei *Seventies*, abbia un design più che mai *cool* e sia sempre giustificato dal punto di vista narrativo.

Un'ultima riflessione a conclusione di questi lunghi paragrafi sui generi. È naturale che essi si evolvano: accade per tutti i media e per tutte le tradizioni letterarie e audiovisive; ma per gli *anime*, com'è semplice constatare, tale evoluzione è molto più sfaccettata, multidirezionale e diversificata. È sempre più difficile delineare dei generi «puri» – chissà se esistono o se l'idea di «purezza» è solo una nostra rappresentazione ideologica –: sta di fatto che le commistioni sono sempre più pervasive e abbondanti. Quello che è forse più importante notare è l'avvicendarsi degli eroi, o meglio il loro *stratificarsi* generazione dopo generazione: è infatti molto probabile, anzi è certo – e la nostra non è una previsione particolarmente originale e azzardata – che se i «figli» oggi ricordano con affetto e nostalgia GOLDRAKE e LADY OSCAR, domani i «nipoti» penseranno con simpatia e trasporto a DRAGON BALL e ad altri recenti *characters* come SAILOR MOON, cioè gli eroi che noi abbiamo definito della *nuova ondata* giapponese o, meglio, del *second impact* degli *anime* in Italia.

Come dicono alcuni, si tratta insomma di una vera e propria

«bomba a orologeria»: ogni quindici anni almeno, scatta una «fase nostalgia», un revival, un «flusso di ritorno».

II.2. Non solo *anime*: i serial *live action*

Chi ha mai detto che in Italia siano arrivati solo *disegni animati* giapponesi? Le produzioni nipponiche, forse i meno avvezzi lo ignorano, spaziano anche a produzioni dal vero, ovviamente di tutti i generi, a telefilm con attori che noi conosciamo solo grazie all'arrivo nel nostro Paese di serial fantascientifici e supereroici, ricchi di «effetti speciali» che oggi ci fanno sorridere – ma probabilmente provocavano quest'effetto anche negli anni Ottanta.

Immaginatevi una specie di GOLDRAKE trasposto in *live action*, con uno *stuntman* avvolto in una tuta di lattice o di lycra e una maschera di plastica che combatte, in uno scenario urbano ricostruito in scala, contro un altro attore ricoperto da una tuta dalle sembianze di un *megasauro* sputafuoco *à la* GODZILLA; pensate al nostro eroe che pronuncia frasi «eroiche» come «Fatti avanti, mostro maledetto, e io ti distruggerò!», mentre gesticola con invasate movenze da *karateka*, magari incurante dei modellini che nel frattempo sta calpestando. Ecco, avrete un ritratto approssimativo di serial come *Spectreman* o *Megaloman*, forse i due telefilm giapponesi più noti ai telespettatori italiani. Naturalmente, in Giappone esistono dozzine di telefilm di questo tipo, e i POWER RANGERS sono solo una delle ultime «prove d'autore» in tal senso.

Vanno fatte comunque delle distinzioni: esistono (I) serial con protagonisti dei supereroi giganti che vestono delle tute aderenti, (II) quelli sulla falsariga dei robot animati, dunque abbigliati con vere e proprie corazze di scena, (III) telefilm di fantascienza con protagonisti dei supereroi «a grandezza naturale», (IV) serie realizzate con pupazzi e modellini e (V) serial «misti», girati con sfondi e mostri «veri» e sovrapposizioni di disegni animati. Non male, eh?

Per quanto riguarda la prima categoria, i già citati *Spectreman* e *Megaloman*, insieme al celebre *Ultraman*[65] sono stati i più famosi serial di questo tipo ad arrivare in Italia, sebbene non certo gli unici; riscossero una buona popolarità grazie a delle caratteristiche di elementare *appeal* nei confronti dei piccoli spettatori, ovvero tute sgargianti e mostri orripilanti, dialoghi semplici, uno stile nei combattimenti che oggi definiremmo *trash* e Kitsch: movimenti marziali enfatici e a scatti, esclamazioni ridondanti e «grintose», che i bambini ripetevano con entusiasmo nelle loro pratiche ludiche con i coetanei. Insomma una fantascienza giocosa, rudimentale, fintamente tragica, indirizzata esclusivamente ai piccini e giostrata sui registri figurativi dei film di GODZILLA e GAMERA e sulla passione dei giapponesi per il «cinema dei mostri».

Sono invece giunti in Italia pochissimi serial con robot «squadrati», in cui l'attore protagonista «si trasformasse» in un automa gigante indossando un'armatura scenica, anche se in Giappone sono svariati i prodotti televisivi di questo tipo, come *Denjiman*.[66]

Quanto ai supereroi «a grandezza naturale», in Italia sono circolati eroi attivi in scenari urbani, in particolare alcuni serial incentrati su *characters* trasformabili (da auto o moto in robot) come ZABORGAR, e inoltre apparve nel 1980, sulla scia del successo di *Guerre stellari*, un vero e proprio plagio, pur divertente, del film di Lucas: *Guerre tra galassie*, in cui all'elemento fantascientifico si univa quello supereroico e venivano mutuati anche temi dagli *anime* di Matsumoto Leiji, come i *topoi* dell'astronave fantasma, della nave pirata e delle misteriose ed eteree figure femminili.[67] Per quel che concerne i serial con pupazzi e modellini, il più noto in Italia è di sicuro l'avvincente *X-Bomber*, apparso in Italia nel 1981-'82 e basato non sulla tecnica dello *stop-motion* ma su quella, meno laboriosa e più fluida, del movimento «in presa diretta», mediante un sistema di radiocomandi e di fili invisibili.[68]

Infine, nel nostro etere sono circolati anche dei telefilm caratterizzati da inserti animati: *Tansor 5*, *I-Zemborg* e *Born Free*,[69] incentrati il primo su delle navicelle in grado di viaggiare nel tempo alla scoperta dei maggiori misteri archeologici del nostro passato, e le altre due sul mondo dei dinosauri. Serial, va detto, di scarso successo sia qui che in patria, probabilmente per la maggiore perfezione tecnica dei disegni animati veri e propri e per il basso livello di rendimento degli effetti speciali proprio negli anni Settanta, ovvero nel periodo di maggiore sviluppo dell'*anime boom*.

In generale, l'impatto fragoroso che questi serial dal vero ebbero in Giappone e, in parte, in Italia, va valutato tenendo conto del valore ludico del *concept* stesso di tali telefilm: i supereroi, i robot e i mostri «esistono davvero»! I bambini, assistendo in TV a delle avventure girate con attori veri, pur comprendendo – anche grazie alle eventuali spiegazioni degli adulti – che si trattava comunque di finzione, ricevevano una maggiore sensazione di realismo nei confronti dei loro beniamini tridimensionali, appartenenti a una realtà «più vera» rispetto a quella dei *cartoons*. Queste serie *live action* insomma costituirono non solo un formato televisivo nettamente diverso dall'*anime*, ma anche il tipo di regia ricevette delle evidenti modifiche, se non altro all'apparenza: una cosa è vedere MAZINGA lanciare un raggio giallo dagli occhi, in un ambiente grafico omogeneo (i raggi sono fatti della stessa «materia» del robot, tutto è *disegnato*); e un'altra è vedere MEGALOMAN lanciare la sua «fiamma di Megalopoli», un effetto speciale palesemente disegnato sopra la pellicola, che lo spettatore giudica con un senso di «straniamento» a causa della sua disomogeneità rispetto al girato *live*.

L'episodio dei serial giapponesi dal vero fu in Italia una breve parentesi, chiusasi nello spazio di pochissimi anni a causa dell'incalzare dei tanti *anime*, più spettacolari, più gradevoli, più vari nei contenuti. Solo in tempi più recenti sono giunti da noi altri telefilm del genere, come il citato *Power Rangers* o l'americano *Teenage Mutant Ninja Turtles*, meglio noto come *Le tartarughe ninja*.[70]

II.3. Note sui codici espressivi degli *anime*

Le particolari modalità linguistico-narrative in uso nei disegni animati giapponesi sono state spesso viste, dall'ottica occidentale, o in termini estremamente positivi – dai fan e dai critici più «illuminati» – o in maniera molto dispregiativa – specialmente dagli appassionati di animazione disneyana e americana in genere. Tuttavia, anche in questo caso vale la massima latina *in medio stat virtus*: l'animazione giapponese, in particolare quella seriale televisiva, se da un lato non possiede la perfezione tecnica dei *cartoons* cinematografici disneyani, dall'altro supera di molte leghe la mediocrità dei serial animati statunitensi prodotti per la TV, e dal punto di vista tecnico e da quello registico. Proprio qui sta il problema nell'interpretazione e giudizio dei linguaggi e delle tecniche degli *anime* rispetto alle altre scuole di animazione: la mancata distinzione fra i diversi *parametri di valutazione* necessari ad attuare delle critiche serene e metodologicamente corrette. Infatti vanno separati almeno cinque aspetti, fortemente collegati fra di loro. Eccoli.

1 – Le vicissitudini all'origine dell'animazione giapponese.
2 – Le non irrilevanti differenze di budget fra l'animazione americana e quella nipponica.
3 – La suddivisione degli *anime* in molti generi fin dai primi anni dello sviluppo dell'animazione destinata alla televisione, rispetto ai pochi generi del *cartoon* americano.
4 – L'individuazione di diversi pubblici da parte dell'industria del disegno animato giapponese rispetto al vasto pubblico indifferenziato del *cartoon* statunitense, prevalentemente indirizzato ai bambini e ai ragazzi.
5 – L'introduzione negli *anime* di una regia fortemente diversificata rispetto a quella «teatrale» dei *cartoons* Usa e l'inserimento nei prodotti animati di linguaggi narrativi mutuati dal cinema *live*.

Nei paragrafi che seguono, dunque, tracceremo un rapido itinerario per rendere conto delle principali caratteristiche linguistiche degli *anime*, come si sono sviluppate, per quali motivi sono così diverse da quelle dell'animazione americana e perché è tendenzialmente inopportuno avanzare paragoni fra le due scuole.

II.3.1. Grandi occhi e full animation

Innanzitutto, basti ricordare due fatti fondamentali legati alle differenze tra il *cartoon* classico americano e quello giapponese.

Negli Stati Uniti già dai primi del Novecento si era andato formando a Hollywood il complesso *dispositivo* dell'industria cinematografica che va sotto il nome di *studio-system*, e dagli anni Venti anche Walt Disney e il suo studio entrarono in questo colossale meccanismo, aggiungendosi alle altre case di animazione, per poi surclassarle nel fatturato e nel numero di produzioni.

In Giappone invece il ritardo industriale, tecnologico e culturale rispetto all'Occidente non permise per molti anni il raggiungimento di un adeguato livello tecnico nell'animazione, che nacque pres-

soché «da zero», senza grosse influenze esterne. Senza entrare nel dettaglio della storia dell'*anime* (si rimanda ai completi F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., e Murakami S., *Anime in tv*, cit.), va rilevato che i primi lungometraggi d'animazione americani, con tutto il loro enorme portato di perfezione tecnica e ricchezza linguistica, giunsero in Giappone solo dal secondo dopoguerra: *Biancaneve e i sette nani* (1937), ad esempio, venne proiettato solo nel 1950, dunque con tredici anni di ritardo, e *Bambi* (1942), il film di Disney preferito da Tezuka Osamu, nel 1951; lo stesso anno, inoltre, vi fu l'introduzione nei cinema nipponici del *colore*, prima d'allora sconosciuto per ragioni economiche. Come s'era detto all'inizio di questo capitolo, il lungometraggio d'animazione *Hakujaden* del 1958 fu il primo grande successo autoctono, anche se il livello dell'animazione era indietro rispetto a quello americano di almeno dieci anni (cfr. F. Prandoni, op. cit., p. 21).

Presto gli animatori giapponesi si resero conto che, per realizzare dei *cartoons* al medesimo livello di perfezione delle produzioni Disney, occorrevano non solo sforzi lavorativi più ingenti e un numero maggiore di professionisti rispetto a quelli che generalmente lavoravano agli *anime* dell'epoca – del tutto realizzati a mano – ma soprattutto servivano dei budget più sostanziosi che ancora le poche case di produzione esistenti non potevano permettersi. Nel frattempo era già il 1963 e in TV era apparso il primo grande successo televisivo dell'animazione giapponese, *Tetsuwan Atom*, di Tezuka Osamu. Questo *anime*, al quale tutti i serial successivi devono qualcosa, presentava un impianto visivo e narrativo tipico delle opere di Tezuka, grande appassionato non solo di Walt Disney ma di cinema in generale. Proprio dai primi *anime* tezukiani, sia cinematografici – come *Saiyuki* – sia soprattutto televisivi, è possibile riscontrare i primi due importanti elementi distintivi dell'animazione giapponese, dovuti sia a Tezuka stesso sia ai suoi collaboratori.

Il primo è figurativo, e riguarda il modo con cui gli autori nipponici disegnano gli *occhi* dei loro personaggi: enormi, quasi «invadenti». Perché? In Italia se ne sono dette di tutti i colori: «perché i giapponesi esportano i loro *cartoons* in Occidente e dunque i personaggi devono avere gli occhi come i nostri», «perché i giapponesi hanno un senso d'inferiorità nei confronti degli occidentali», e così via. Baggianate: l'uso degli occhioni deriva innanzitutto dai primi *manga*, disegnati con un pennello *unico* e in cui quindi gli occhi venivano graficizzati come grandi per non «pasticciare» con l'inchiostro; e inoltre da Tezuka, grande amante di Walt Disney. Così egli, fin dai suoi primi fumetti – pensiamo a *Shintakarajima*,[71] del 1947 – introdusse gli occhi grandi rendendosi conto che la «trovata» disneyana era funzionale a rendere gli stati d'animo dei personaggi. Se si pensa al soprannome con cui Tezuka è chiamato in patria, «dio del fumetto», ci si può rendere conto con più facilità del perché la sua graficizzazione degli occhi sia stata seguita da tutti i fumettisti e animatori del Sol Levante e anche di altri Paesi, come la Cina e la Corea.

Fra le altre cose, va detto che i giapponesi non hanno complessi di inferiorità nei confronti di nessuno, *anzi*. Il fatto è che se in un

anime si volesse rappresentare un giapponese di fronte a un occidentale, questi sarebbe disegnato evidenziandone *altri* tratti somatici piuttosto che gli occhi: l'altezza, la carnagione, il naso più pronunciato. Piuttosto, è davvero un *falso giornalistico* quello secondo cui gli *anime* avrebbero per protagonisti personaggi con gli occhi grandi per motivi di commercializzazione estera. Leggiamo:

> Insomma i cartoni animati giapponesi non sono esattamente brutti: sono a volte melensi, a volte dignitosi, sono il Prodotto Medio destinato ad accontentare milioni di bambini di razze e culture diverse. Proprio per questo motivo i disegnatori giapponesi hanno creato una serie di tipi che non esistono in natura, a metà strada tra Oriente e Occidente, con gli occhi a mandorla ma non troppo. E dal momento che il mercato esterno è per i giapponesi più importante di quello interno, ecco che troviamo gli eroi positivi immancabilmente con i tratti europei, mentre i cattivi e i personaggi grotteschi hanno precise connotazioni orientali. Rappresentano, insomma, il pericolo giallo. [Cfr. «L'Espresso» del 5 agosto 1979, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 3 (nuova serie), cit.]

Quanto riportato è un ottimo esempio di giornalismo italiano dei nostri tempi: un'invenzione approssimativa che distorce la realtà senza alcun rispetto per il lettore e per la verità dei fatti. Nulla di quanto scritto sopra è infatti vero: come riferiscono ben tre fonti attendibili (cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., Murakami S., *Anime in tv*, cit., e L. Raffaelli, *Le anime disegnate*, cit.), il mercato degli *anime* è prevalentemente quello *interno*, tant'è che la maggior parte delle tematiche in essi affrontate riguarda il retroterra culturale giapponese, seppure talvolta contaminato con generi e stilemi occidentali, nell'ottica di un processo di «globalizzazione» dell'*entertainment* che non ha nulla di specificamente giapponese ma che interessa tutto il mondo. Furono anzi gli Stati Uniti che fin dal 1964, come s'è già scritto, acquistarono per la prima volta un serial giapponese – proprio *Tetsuwan Atom*. La breve storia degli *anime* prodotti appositamente per il mercato interno e *anche* per il mercato mondiale risale alla metà degli anni Settanta (cfr. anche *infra*, Cap. III): i primi *anime* televisivi di ambientazione occidentale nacquero da coproduzioni nippo-europee, a partire da *Vicky il vichingo* e *Heidi*. I «tipi che non esistono in natura», cioè, secondo il nostro alacre giornalista, le fisionomie dei volti dei personaggi con gli «occhi a mandorla ma non troppo», sono per l'appunto una tradizione stilistica del fumetto giapponese, come si diceva a proposito dell'introduzione degli «occhioni» *à la* Disney da parte di Tezuka Osamu; infine, per la cronaca, questi «tipi che non esistono in natura» in realtà, ovviamente, *esistono*. Quanto al «pericolo giallo», è a nostro parere improponibile che un giornalista possa scrivere insensatezze del genere: asserisce infatti che i giapponesi si autoritrarrebbero come grotteschi e cattivi, contravvenendo in pratica al loro amor proprio, per venderci i loro *cartoons* in cui si legittimasse e confermasse il vecchio, propagandistico tema del *yellow peril*.

Per tornare a Tezuka e al secondo elemento linguistico da lui introdotto, va rilevato che questo è il fattore centrale che differenzia gli *anime* dalla filosofia stilistica del *cartoon* americano. Questo *quid* proprio agli *anime* ebbe un'origine «ambivalente», perché determinata in larga parte dalla cronica mancanza di fondi, di tempo e di manodopera da parte delle produzioni giapponesi rispetto ai mastodontici apparati produttivi americani. Infatti le problematiche vicissitudini che nel 1962-'63 stavano mettendo in forse la produzione dei primi quattro episodi di *Tetsuwan Atom* a causa di forti ritardi provocati dallo stesso Tezuka, costrinsero il co-autore della serie, Sakamoto Yusaku, a prendere delle decisioni drastiche e del tutto innovative, per certi aspetti «folli» rispetto alle modalità fino allora seguite nella realizzazione di un *cartoon*:

> Sakamoto prese le seguenti decisioni: riciclare più rodovetri possibile dalle prime tre puntate; portare l'animazione da duemila rodovetri per puntata a mille. Per ovviare alla povertà dell'animazione vennero sfruttate le tecniche di ripresa. *In quel momento si definirono le tre regole che faranno da base agli standard produttivi delle serie televisive giapponesi: enorme lavoro per lo staff, pochi movimenti ma sfruttati al massimo, storia incalzante*. [Cfr. Murakami S., *Anime in tv*, cit., p. 7, corsivo nostro]

> Per ridurre al minimo i costi di produzione non c'è che diminuire il numero dei disegni. La full animation (o animazione totale), la tecnica adottata dalla Disney, poteva richiedere anche 1400 disegni al minuto, un rapporto prossimo a quello di 24 fotogrammi al secondo dei film dal vero. Per Tezuka è sufficiente che si faccia del "kami shibai" ("teatro di carta" [...]) televisivo: per il primo episodio di *Atom* [della durata di 30 minuti] impiega 6000 disegni, e grazie all'adozione del bank system, ovvero della conservazione di sequenze riproducenti movimenti base in modo da poter essere riutilizzate più volte, riesce a realizzare il quinto episodio con solo 3000 nuovi rodovetri. [Cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 29-30]

Ecco, questo si può considerare il vero inizio del «linguaggio» degli *anime* televisivi. Prandoni opportunamente parla di *full animation* disneyana contrapponendola alla nuova, contingente «via giapponese» all'animazione. E infatti proprio nell'aggiramento della *full animation* Tezuka e Sakamoto riuscirono, per il rotto della cuffia, a terminare i primi quattro episodi della loro serie e a scongiurare il tracollo finanziario, inevitabile in caso di mancata consegna del lavoro alla committenza, la Fuji Television.

Tezuka ha sempre rimpianto le modalità lavorative e il risultato finale di *Tetsuwan Atom*: egli sognava un lavoro più «corposo», molto più ricco di disegni e dunque dall'animazione più fluida, sulla falsariga della scuola americana; ma il successo televisivo di ATOM fu grandioso e pose le basi di una nuova filosofia produttiva, che da una parte era tesa al risparmio economico e realizzativo (meno disegni e sfondi), dall'altro era rivolta, proprio in conseguenza di una povertà tecnico-quantitativa, a un miglioramento delle storie da un punto di vista sceneggiativo e registico. Più *pathos* dunque, più azione e colpi di scena, ma anche un montaggio articolato, sempre più lontano dalla staticità dei *cartoons* statunitensi – già dal 1961 in Giappone venivano trasmessi *Gli Antenati* – e sempre più proiettati verso un traguardo di grande dinamismo.

II.3.2. Perché paragonare?

Più volte abbiamo citato l'insita natura di *falso problema* a proposito del raffronto fra animazione *cinematografica* disneyana (cioè, in sostanza, *full animation*) e animazione *televisiva* giapponese.

Il problema è mal posto innanzitutto per una questione riguardante i diversi *media* e *formati* interessati: nel primo caso il *cinema* hollywoodiano, che per decenni ha veicolato i due formati del *cortometraggio* (circa sette minuti) e del *lungometraggio* animato; nel secondo caso la *televisione* giapponese, che dai primi anni Sessanta supporta *episodi* animati della durata media di venticinque-trenta minuti. La macchina produttiva statunitense, anche nel caso dei *cartoons*, è spesso stata molto ricca e basata su grossissimi apparati realizzativi, supportata (come si diceva) dallo *studio-system* e, nel caso dei personaggi animati più famosi – TOPOLINO, PAPERINO, PIPPO, BUGS BUNNY, TOM & JERRY – perfino alimentata dallo *star-system*. In Giappone invece, come s'è visto, il talento degli autori di *anime* televisivi ha sempre dovuto combattere con la carenza di denaro, tempo e (inizialmente) manodopera qualificata.

Tutto ciò ha portato l'animazione giapponese, almeno agli esordi delle produzioni televisive, a ripiegare su un tipo di tecnica cinematografica «povera», se vogliamo anche «arrangiata» perché soluzione di ripiego rispetto agli alti obiettivi che inizialmente gli autori si erano prefissati; tuttavia, come si suol dire, gli animatori nipponici fecero di necessità virtù e, resisi conto che quel nuovo modo di intendere l'animazione comportava forti risparmi e uguali riscontri di pubblico, scelsero di migliorare la tecnica «economica» appena introdotta creando *un nuovo modo di intendere l'animazione*. Non più improbabili obiettivi di «animazione totale» *à la* Disney, finanziariamente inarrivabile, ma un inedito linguaggio narrativo corroborato dalla vasta diversificazione in generi, sia tradizionali sia tipici del *manga*, come quello magico, o quello marziale (*samurai*, *ninja*), o quello robotico.

Leggiamo alcuni brani scelti da un articolo di Luca Raffaelli, particolarmente competente in proposito:

> Quello che fa più rabbia è che talune 'errate ovvietà' sui manga [e sugli *anime*] siano riproposte macchinalmente anche da addetti ai lavori che conoscono bene i meccanismi produttivi di un disegno animato. [...]. Il fatto è che gli addetti ai lavori trovano brutta questa produzione perché 'poco animata', perché i personaggi procedono a scatti e quando ascoltano qualcuno muovono solo gli occhi. [...]. L'animazione disneyana è solo una delle pos-

> sibilità della tecnica a passo uno: per molti la migliore, d'accordo, ma anche per la cronica pigrizia che coglie l'adulto quando deve accettare nuove regole di linguaggio. Le realizzazioni alla Disney sono costose, molto costose, e pretendono, per esempio, il perfetto sincronismo fra il parlato e la scena [...]. Grazie, Giappone! Ci hai risparmiato dei brutti film alla Disney (come brutte sono anche alcune serie televisive Disney) e il chiacchiericcio insistente delle serie di Hanna-Barbera. In compenso hai riscoperto il gusto del narrare, inventando la profondità di campo, le zoomate con rotazione di macchina, la soggettiva animata. Grazie, Giappone, per aver creato, sulla base delle economie produttive, un nuovo linguaggio. [Cfr. L. Raffaelli, *Da Tamburino a Lupin III*, «Mangazine», n. 4]

Se Emanuele Pirella si fosse informato sulle caratteristiche degli *anime* prima di scrivere l'articolo di cui riportiamo ora uno stralcio, probabilmente non avrebbe avanzato tali impropri paragoni:

> Il declino dei cartoni animati si ebbe quando i giapponesi scambiarono l'andirivieni con la ripetitività, la qualità che inganna la noia con la quantità che la procura. Non più l'artigiano a far la punta alla matita, ma il computer programmato all'infinita ripetizione. Più compressione, più meccanicità, più violenza. Neanche una pausa a far assaporare la vertigine, così alti, come si è, sopra il reale. Mai una sorpresa in un programma tutto votato a sorprendere. Il cuore freddo non si curava di sedurre chi stava ad ascoltare. Un prodotto standard per Tv color standard. Profitti colossali, presumo. Ma nessuna storia passata in proverbio. [Cfr. E. Pirella, «L'Espresso», 23 dicembre 1990, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 1 (nuova serie), cit.]

Pirella non descrive con un linguaggio oggettivo le differenze fra i disegni animati giapponesi e quelli americani: scrive invece un breve e intenso *pamphlet*. La sintassi è ritmata, enfatica, retorica nel senso peggiore del termine, tutta votata ad aizzare il lettore medio contro gli *anime*, a fargli avallare l'ipotesi dello scrivente. L'uso sapiente della sineddoche (*pars pro toto*) parla chiaro: «non più l'artigiano a far la punta alla matita...», ma il diabolico computer a svolgere il lavoro umano in maniera ripetitiva, meccanica, violenta. La trappola del testo è senz'altro insidiosa per il lettore che non conosca gli *anime*, ma è fin troppo facile da smascherare con un'analisi anche solo un po' più attenta di articoli del genere. Quanto al suggello, alla frase «ma nessuna storia passata in proverbio», quantomeno Pirella nega l'evidenza: GOLDRAKE, CANDY CANDY, CAPITAN HARLOCK e molti altri personaggi sono oggi figure carismatiche e *proverbiali* di un intero immaginario giovanile più che nazionale, data la loro popolarità anche in altri Paesi oltre all'Italia. Il fatto è che Pirella non si riconosce in questi *cartoons*, non li ha potuti amare essendo cresciuto in un altrove temporale e ideologico, e dunque non riesce a giustificarsi il fatto che questi eroi possano aver appassionato tutti i bambini e ragazzi di una generazione; peggio, non riesce ad accettare che MAZINGA sia anche più amato di TOPOLINO: ciò gli risulta come una bestemmia, non riesce a capacitarsene e allora, invece di provare a comprendere le ragioni di questo cambiamento paradigmatico nell'immaginario eroico della gioventù, lo critica, lo denigra, prova a smontarlo preventivamente, senza peraltro conoscerlo sul serio – e ciò è evidente dai suoi giudizi sull'assenza (da lui solo presunta) di pause narrative, di sorprese, di calore.

Rincariamo la dose. I commenti falsanti possono anche ricoprirsi di una patina di finta competenza, sia mediante un linguaggio apparentemente forbito, sia attraverso gli onnipresenti raffronti tra *cartoon* americano e *anime*. Leggiamo infatti cosa scrisse Pier Francesco Listri sul quotidiano «La Nazione» in occasione della messa in onda su Rai Uno del film di Don Bluth *Fievel sbarca in America*:

> salta all'occhio la differenza abissale di qualità fra il cartone animato disneyano (o, come in questo caso, di stretta scuola e derivazione) e la paccottiglia di cartoni fatti a macchina, per lo più per mano nipponica, che investe quotidianamente la nostra tv. Anzi non c'è neppure possibilità di confronto. Quelli sono soltanto manichini statici e inespressivi, che fanno da supporto a telenovele per bambini, questi sono "veri" cartoni, cioè forme in movimento nello spazio, incontri di colori, di ritmi, sono "fragili e multiforme [*sic*] sculture che parlano" agli occhi. [Cfr. P.F. Listri, «La Nazione», 26 ottobre 1991, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 1 (nuova serie), cit.]

Vanno ora distinti quattro ordini di considerazioni. Innanzitutto è evidente l'improprietà del paragone, perché avanzato fra un *cartoon cinematografico* – ovviamente molto curato dal punto di vista formale – e l'insieme degli *anime* televisivi visibili nel nostro Paese, che fino agli inizi degli anni Novanta spaziavano da un buon livello tecnico a produzioni anche mediocri – anzi, perfino oggi è possibile assistere a repliche di vecchi *anime* la cui sostanza tecnica fa sorridere rispetto alle produzioni più recenti. Inoltre, anche qui i disegni animati giapponesi sono «fatti a macchina», sono «manichini statici e inespressivi»: dunque non solo si persevera nella «leggenda giornalistica» del computer, ma s'ignora del tutto anche la ragione economica e linguistica per la quale gli *anime* televisivi hanno, rispetto ai *cartoons* cinematografici americani, questo basso livello nel numero di disegni. Come se non bastasse, si misconosce del tutto perfino l'esistenza di *anime* cinematografici di straordinaria perizia tecnica che, già nel 1991, era possibile confrontare, in maniera più «equilibrata», con i film americani; non solo, ma Listri tace anche del pessimo livello tecnico dei *cartoons* seriali americani per la TV, di fronte ai quali gli *anime* televisivi diventano veri capolavori di perfezione formale.

In secondo luogo va posta attenzione alla definizione di «manichini» proposta da Listri: un'apostrofe che nasce non solo dalla constatazione dell'animazione economizzata degli *anime*, ma probabilmente dal diverso *character design* che interessa i personaggi giapponesi rispetto ai più familiari animali del *cartoon* Disney o Warner,

o ai personaggi umani, dal tratto «europeo», di lungometraggi come *Cenerentola* o *La carica dei 101*. Ma attenzione: personaggi come TOPOLINO o BUGS BUNNY sono più «familiari» solo alla generazione di Listri, perché i «figli» sono cresciuti a stretto contatto sia con le *Merrie Melodies* e gli «Yabbadabbadoo!», sia con gli «Alabarda Spaziale!» e le canzoni dei *Beehive*. Dunque le nuove generazioni, quelle nate e cresciute fra gli anni Settanta e gli Ottanta, sono immerse in entrambe le dimensioni e vi nuotano con grande padronanza, distinguendo al primo sguardo un *cartoon* americano da uno giapponese. Purtroppo molti di loro non conoscono i *cartoons* italiani ed europei, ma questo è un altro discorso; ciò che qui va sottolineato con fermezza è che i parametri di giudizio (e di *pre*giudizio) di una larga parte della generazione dei «padri», che si tratti di giornalisti, di professori universitari o di genitori, sono fortemente viziati da un'estrema faziosità generazionale, che spesso impedisce loro una limpida visione e accettazione delle differenze fra le varie scuole, e che determina detestabili incomprensioni.

In terzo luogo, c' è del vero e proprio astio nelle dichiarazioni di Listri, che distingue «quelli», brutti e inutili, da «questi», che sono i «"veri" cartoni». Quest'insofferenza un po' nevrotica e paranoica nei confronti dell'*anime* nasce proprio dall'equivoco di cui parlava Raffaelli (cfr. *supra*): c'è modo e modo di intendere l'animazione, e tante sono non soltanto le tecniche ma anche le forme linguistiche che quest'arte può assumere. Perché allora dare diritto di cittadinanza a «Cartoonia» solo alla *full animation*? Forse che i *collages* animati di Lele Luzzati non sono animazione? Forse che *La linea* di Cavandoli non è un eccellente *cartoon*? Gli *anime* televisivi «si muovono» certamente molto meno dei classici *cartoons* americani per il cinema. Ma dov'è il problema, ci chiediamo. Sono modi diversi di appropriarsi di un medium, di una modalità espressiva, di una forma narrativa, e di realizzare con essa delle *belle storie*.

Infine, proprio qui sta uno dei punti focali della *querelle*. I critici apocalittici degli *anime* non conoscono l'oggetto delle loro invettive: partono il più delle volte da un partito preso, da una falsa informazione, dall'inconsapevole, pluridecennale immersione nel clima culturale statunitense, ma nel portare le loro obiezioni ai *cartoons* nipponici hanno dimenticato di fare qualcosa di fondamentale. *Non hanno esaminato l'oggetto dei loro anatemi*. Non hanno studiato con oggettività un singolo serial, immergendosi nella sua dimensione narrativa. Diversamente avrebbero scoperto che lo scopo principale degli autori giapponesi non è il solo godimento visivo, ma anche la *seduzione narrativa* dello spettatore. Questi «censori» hanno cioè frainteso il *senso* dello spettacolo cinematografico, che non consiste soltanto nell'esperienza estetica di un movimento ben animato, nella poesia dei colori, nella vibrazione delle forme, ma anche nell'assistere a una vicenda con l'ausilio delle immagini e dei suoni. Allora gli animatori dell'Arcipelago, consapevoli di non potere offrire ai loro spettatori orge di forme e di colori cangianti, consci di non poter arrivare a disegnare per ogni singolo episodio delle loro lunghe saghe arabeschi di luci e di oggetti vibranti, hanno deciso di tornare alla base della narratività: raccontare delle avventure utilizzando degli «stratagemmi», sì, ma profondamente leali, per catturare l'attenzione dei ragazzi, per farli appassionare a delle vicende anche complesse, in cui si rendessero evidenti degli assetti valoriali, dei messaggi, dei contenuti inaspettatamente profondi se comparati alla dimensione serena, poeticamente ludica e burlescamente svampita delle gag animate *made in Usa*. Anzi, se si volesse «render pan per focaccia» potremmo ironicamente rispondere ai partigiani antinipponici che gli *anime*, con un decimo dei disegni e delle spese rispetto a un *cartoon* americano, procurano ai piccoli spettatori un'attenzione maggiore e un divertimento più intenso...

I *cartoons* Disney hanno la loro meravigliosità, e nessuno potrà mai sminuirla; i cortometraggi americani Warner, MGM e Hanna & Barbera, nell'ambito di una produttività che va dall'eccellenza alla mediocrità, giocano su registri ludici e scherzosi, talvolta paternamente didattici, e non certo per questo vanno criticati da chi è insofferente verso l'animazione Usa; allo stesso modo, gli *anime* si muovono su binari linguistici ed espressivi fortemente codificati, e il motivo più errato in base al quale discriminarli è proprio la loro autonomia e diversità stilistica rispetto alle scuole occidentali.

Dunque, almeno in una cosa Listri pare aver ragione: «non c'è neppure possibilità di confronto». No, non c'è davvero; anzi, ogni paragone appare inutile, inappropriato, insensato e testimonia una risibile incompetenza di fondo sul cinema d'animazione *tout court*.

II.3.3. Qualche esempio

Gli elementi di linguaggio cinematografico, di regia e di montaggio che è possibile analizzare a proposito degli *anime* sono parecchi: procediamo allora, nel *mare magnum* delle molte tecniche narrative, di resa figurale e di regia dell'animazione giapponese, a individuare almeno i principali fattori che intervengono a configurare il linguaggio degli *anime*.

II.3.3.1. Design dei personaggi

La prima notazione negativa che i censori degli *anime* devono avere avanzato all'apparire dei primi serial provenienti dal Giappone è probabilmente relativa all'aspetto fisico dei *characters*.

Sia i protagonisti di serial umoristici e/o per bambini, sia gli eroi di saghe fantascientifiche, sportive, robotiche o avventurose, hanno una caratterizzazione grafica molto diversa e dagli animali disneyani e warneriani, e dagli umani quasi caricaturali dei lungometraggi occidentali. I *characters* giapponesi oscillano infatti da un'umanità fortemente grottesca, come quella evidente nel serial *Carletto il principe dei mostri*, a un realismo crudo nelle espressività maschili e ingentilito in quelle femminili (cfr. i personaggi di HIROSHI e MIWA dal serial *Jeeg robot d'acciaio*). Questo differente atteggiamento nella resa visiva, oscillante fra un design «impressionante», squadrato, volendo anche «sgraziato» rispetto alla calda morbidezza delle bestiole protagoniste delle *Silly Symphonies* disneyane o comunque delle fa-

milari fisionomie di VILCOYOTE o DAFFY DUCK, ha dato ai critici adulti, fin dal termine degli anni Settanta, una forte sensazione di *estraneità* dalla propria tradizione grafica. Infatti è proprio così, non c'è che dire: per quanto molti personaggi giapponesi si avvicinino – miratamente o casualmente – al retaggio fumettistico e illustrativo occidentale, le modalità rappresentative degli autori giapponesi sono comunque, e ovviamente, diverse dalle nostre.

Anche lasciando da parte il discorso sul design degli occhi – su cui crediamo di aver fatto un po' di chiarezza – è evidente una grande varietà di stili caricaturali, comici e anche realistici che derivano da tutt'altro *background* rispetto a quello occidentale: non dalle incisioni di Gustave Doré ma dai disegni di Toba Sojo e dalle pitture di Kouchi Jun'ichi, non dalle illustrazioni floreali di Aubrey Beardsley ma dagli *emakimono** e dagli *ezoshi** degli anni Kamamura e Muromachi; non dalle «storielle per immagini» del ginevrino Rodolphe Töpffer ma dalle spregiudicate caricature di Honda Kinkichiro; non da quadri e affreschi palatini ma dalla grande tradizione degli *ukiyo-e*,* e così via (cfr. M.T. Orsi, *Storia del fumetto giapponese*, vol. I, pp. 3-45). Da una tale diversità nelle ascendenze figurative non potevano che derivare atteggiamenti artistici quasi «incompatibili» dal punto di vista grafico; ma proprio qui sta, a nostro parere, la bellezza della tradizione orientale: un retaggio diverso da quello a noi noto, che sta alla nostra lungimiranza accettare con sguardo critico sì, con lucidità se possibile, cercando di discriminare fra ciò che ci appare «bello» e artisticamente valido da ciò che serenamente e senza pregiudizi giudichiamo sgradevole ai nostri occhi; tuttavia resta fondamentale la necessità dell'assenza, nella nostra valutazione, di astio, di stizza immotivata, di disprezzo preventivo per ciò che viene da lontano, per ciò che è culturalmente diverso dagli stili raffigurativi cui siamo abituati.

La stratificazione culturale, che investe ovviamente anche gli aspetti visivi, è in effetti il filtro più pesante che separa un'ampia fascia della generazione dei «padri» da valutazioni serene e dal gradimento del design degli *anime*. Un bambino invece non ha filtri, non ha ancora avuto il tempo di costruire attorno a sé quella fitta barriera di steccati culturali che gli impediscono un tranquillo godimento degli spettacoli più disparati: quando giunse in Italia l'*anime* di *Heidi*, nel 1976, i bambini non sapevano che esistesse in Europa tutta una tradizione illustrativa per l'infanzia, che si era dedicata anche alla pastorella svizzera. E come avrebbero potuto? I piccini «sapevano» solo una cosa: la figura di HEIDI, così per come era stata loro presentata dagli autori giapponesi, era bella, aggraziata, sintetica negli abiti e nei colori, facile da memorizzare e poi ridisegnare con i pennarelli. Il grande pregio del *character design* negli *anime* è infatti la caratteristica che da molti critici viene indicata come terribile difetto: la *sintesi*.

L'illustrazione occidentale per ragazzi, quella di accompagnamento ai libri «di formazione», è spesso ricca, elaborata nelle forme, nei colori e nella resa segnica: nulla di meno *riproducibile* da un bambino con la sua matita. Un grave problema della pedagogia classica è sempre stato, infatti, l'eccessiva, pedante attenzione alla fase di memorizzazione ed erudizione del bambino, e una scarsa dedizione al momento riproduttivo, produttivo e *creativo*. Con i *cartoons* televisivi invece – non solo quelli giapponesi, ovviamente – e con il relativo merchandising, le pratiche di disegno dei piccoli trovarono uno «sfogo» nuovo e di buona qualità didattica: figure semplici, ben colorate, sintetiche nella caratterizzazione, quasi «fumettistiche» e dunque quanto mai adatte a processi di *completamento* grafico dei vari personaggi, mediante l'aggiunta di particolari, la modifica dei colori ecc. Ovviamente, per quel che riguarda il pubblico italiano questo fu solo un effetto «aggiunto» rispetto a quello principale degli *anime*, cioè il raccontare delle avventure ricche di significati; tuttavia è possibile ravvisare, dal design di molti serial per bambini e dalla generale semplicità grafica e tecnica degli automi degli *anime* robotici, un intento nemmeno troppo velato volto alla riproduzione disegnata da parte dei piccoli fan.

Ad ogni modo, va ribadita la varietà del design degli eroi animati giapponesi: anche se è vero che ogni dieci anni circa cambia la moda grafica degli *anime* e che molti serial *cool* si somigliano un po' nel design, quella che recita «sono tutti uguali» è una critica nata semplicemente da una scarsa conoscenza, e la si potrebbe motivare riflettendo sulle pregiudiziali opinioni che spesso noi occidentali abbiamo degli orientali, che ci «sembrano tutti uguali» solo perché non li conosciamo abbastanza. Quanti di noi saprebbero distinguere un giapponese da un cinese? E quanti un vietnamita da un filippino? Eppure gli orientali, fra di loro, si riconoscono molto bene, così come noi italiani sapremmo in linea di massima distinguere un greco da un tedesco; il motivo principale per cui l'osservatore europeo con distrazione non discerne fra un cinese e un giapponese è che individua semplicemente i tratti comuni come gli occhi sottili, il naso strutturato in un certo modo, il colore della pelle, i capelli, e – per una questione di abitudine culturale a rispettare certe modalità di *attenzione percettiva* – trascura altri tratti salienti, che permetterebbero la distinzione fra i due.

Qualcosa di simile avviene per i *cartoons* giapponesi: oltre a un'iniziale pregiudizialità per «il diverso», verso ciò che viene dall'Oriente e che quindi non fa parte della nostra sfera culturale, l'impressione visiva sugli *anime*, sempre distratta e mai approfondita, si è per lo più fissata sugli aspetti più evidenti del design dei personaggi: occhi grandi, espressioni spesso enfatiche, nasi stilizzati (a punta, filiformi, «a patatina»), corpi o molto tozzi o slanciati.

Ora, per chiudere questo sguardo su alcune delle molte motivazioni che possono far apparire così «strani» i personaggi dell'animazione giapponese – per lo meno a sguardi già diffidenti – va fatto notare proprio quest'ultimo, fondamentale aspetto: spesso i *characters* degli *anime* percorrono poche «vie di mezzo» e toccano un estremo o l'altro. Dunque i personaggi positivi sono belli, alti, ben proporzionati, gentili e simpatici; quelli negativi possono essere sia slanciati che grotteschi, sia belli che brutti, ma quasi sempre al mas-

simo grado e le loro espressioni sono sempre coperte da un velo di perfidia e le voci sono minacciose, oscillanti fra lo stridulo e il cavernoso. Infine, i personaggi «comici» sono spesso demenziali, brutti, tarchiati e bizzarri. Un esempio? Prendiamo ancora *Atlas Ufo Robot*. Il protagonista, ACTARUS, è un eroe elevato a potenza: forte, bello, nobile, generoso, umile e pacifista suo malgrado; i tre coprotagonisti, in minor misura e con le loro individualità, possiedono tutti le stesse caratteristiche di ACTARUS; gli antagonisti alieni (RE VEGA, GANDAL, HIDARGOS, ZURIL) hanno le terribili doti dei «cattivi»: dalla bruttezza e magrezza ai colori «innaturali» per un terrestre, dai valori devianti rispetto alla nostra morale comune – amore per la guerra, per la morte e per il suicidio bellico – alle voci sgradevoli e paurose, specie all'ascolto di un bambino. Infine, RIGEL e BANTA, personaggi umoristici e «tatticamente» sdrammatizzanti nell'economia del serial, appaiono l'uno basso e tarchiato, con dei baffi tesi come corde di violino, l'altro grasso e trasandato; entrambi inoltre sono scorbutici e poco intelligenti, confermando l'incolmabile divario fra eroi e comprimari.

In fin dei conti, come s'è visto da quest'unico ma rappresentativo esempio, i bilanciamenti fra i vari personaggi negli *anime* non sono molto diversi da quelli in uso nella narrativa occidentale; le differenze maggiori stanno ovviamente negli aspetti grafici e, come s'è ampiamente visto nel paragrafo sui generi, nei valori veicolati.

II.3.3.2. Cenni sulle tecniche di ripresa

Rispetto ai *cartoons* americani, lo si è già accennato altrove, la regia degli *anime* è molto più *diversificata* nelle tecniche di ripresa. Ovviamente anche i disegni animati giapponesi hanno percorso un loro *iter* linguistico, tuttavia già dai primi episodi di *Tetsuwan Atom* il montaggio – per i motivi che abbiamo visto – risultò molto più vario rispetto agli omologhi *cartoons* televisivi occidentali. Lo iato espressivo fra un *cartoon* di Hanna & Barbera e un *anime* qualsiasi deriva da due cause parallele, non correlate fra loro.

1 – La tradizione del *cabaret*, del *vaudeville* e della *slapstick comedy* europei e americani, dai quali presero a piene mani gli autori dei *cartoons* prima cinematografici e poi televisivi, indirizzò la maggior parte delle produzioni animate occidentali – specialmente quelle destinate all'etere – verso due possibilità narrative: (I) delle «comiche» molto movimentate, come ad esempio gli *shorts* Warner, dove alla battuta verbale si avvicendano trovate visive fortemente cinematiche; (II) delle *sit-com* animate, dei «teatrini» dove fosse predominante la gag parlata, il «chiacchiericcio insistente» di cui parla Raffaelli (cfr. *supra*): una chiacchiera soavemente – ma spesso banalmente – umoristica, dettata principalmente dagli esigui budget a disposizione, loro malgrado inappropriati a realizzare più scene di animazione pura, e anche da un'eccessiva attenzione al *verbale* piuttosto che al *visivo*. Un vizio in qualche modo anche ideologico, nato forse dalla preoccupazione che le nuove generazioni, cresciute in epoca televisiva, potessero prestare troppa attenzione alle immagini dimenticando l'importanza dell'oralità e della scrittura.

Questi due impianti tecnico-espressivi, pur diversi fra loro, sono accomunati da un elemento fondamentale: la *regia*. Essa infatti appare molto lineare, quasi «piatta», tesa solo a seguire i movimenti dei personaggi lungo gli spazi e gli scenari dipinti del *cartoon*; rammentiamo che non per niente spesso si parla, a questo proposito, di regia «teatrale», che inquadra semplicemente uno o più ambienti da un punto di vista più o meno fisso, senza intervenire stilisticamente – cioè *cinematograficamente* – sugli angoli di ripresa, sui ritmi e sugli altri espedienti narrativi di un linguaggio filmico più *articolato*.

2 – Come abbiamo visto, a causa della necessità di risparmiare e di affrettarsi nella realizzazione dei primi episodi di *Tetsuwan Atom*, Tezuka e Sakamoto decisero di utilizzare *escamotages* registici tipici della cinematografia dal vero: continue variazioni di campo (da lungo a medio, da primo piano a dettaglio), uso del *dolly*, zoomate, carrellate e panoramiche; inoltre, anche nelle serie successive si utilizzarono espedienti narrativi perfino più raffinati, come le dissolvenze incrociate, narrazioni vocali fuori campo, l'«io narrante» del protagonista e in generale le voci *off*, montaggi paralleli, alternati, «analogici» e «intellettuali», *flashback* e *flashforward*, numerosi piani-sequenza e perfino riprese in soggettiva o in semisoggettiva. Insomma gli *anime* divennero, praticamente fin dagli esordi televisivi, dei veri e propri telefilm animati, che con budget davvero esigui e disegni ridotti all'osso sono riusciti per decenni a imporre il proprio stile in tutto il mondo.

Questo sistema, se da un lato si mosse in una direzione diversa rispetto a quella della *full animation*, improntata su un artistico esercizio di maestria tecnica, di sincronia fra visivo, sonoro e musicale, di fluidità e di rispetto delle dodici basilari regole «cinematiche» dell'animazione disneyana (cfr. F. Thomas - O. Johnston, *Disney Animation*, cit.), dall'altro è invece basata su alcuni fondamentali princìpi dell'animazione classica: basti pensare alla tecnica, introdotta dal genio di Ub Iwerks – storico collaboratore di Walt Disney – del *multiplane*, ovvero il posizionamento dei personaggi su vari livelli in modo da dare l'impressione della profondità.

È chiaro che non solo su questo si basa il linguaggio degli *anime*: si pensi ai montaggi «drammatici» in cui si alternano dettagli sempre più stringenti degli occhi di due antagonisti (magari due pugili rivali), con effetti ritmici e incalzanti; o al risveglio di un personaggio su di un letto d'ospedale, con una ripresa in soggettiva che inquadra l'aprirsi dei suoi occhi e dunque il passaggio da uno schermo nero a un'immagine sfocata, e poi sempre più a fuoco, che riprende dal basso i volti degli amici venuti a fargli visita. I movimenti di camera sono molto frequenti, specie negli *anime* d'azione, e non è raro imbattersi in sorprendenti evoluzioni di un aereo o di un disco volante «seguite» dall'obiettivo; così come non è raro assistere a collegamenti di grande intensità fra una sequenza e l'altra mediante una lenta e significativa dissolvenza incrociata.

Sono anche comuni, in molti *anime*, le scene in cui viene evidenziata la tridimensionalità – fisica e metaforica – di una situazione.

Due personaggi si trovano in automobile e discutono: sono ripresi di profilo, si trovano naturalmente a varie decine di centimetri di distanza l'uno dall'altro, e grazie al *multiplane* la ripresa ora mette a fuoco il volto in primo piano, mentre sta parlando, ora invece il viso sullo sfondo, proprio nel momento in cui comincia a ribattere.

I registi giapponesi, spesso grandi amanti e conoscitori del miglior cinema d'azione occidentale, da Alfred Hitchcock a Steven Spielberg, da John Ford a Luc Besson, da Sam Peckinpah a James Cameron, senza mai tralasciare talenti orientali come Kurosawa Akira o John Woo, non rinnegano nemmeno i grandi maestri della commedia sofisticata o del melodramma hollywoodiano, da Frank Capra a Ernst Lubitsch, da Billy Wilder a Rob Reiner: infatti sono sempre molto bravi a rendere nei loro serial – che si tratti di *soap-operas* o *anime* avventurosi, di saghe fantascientifiche o *cartoons* sportivi – un'enorme gamma di emozioni, stati d'animo e registri narrativi, utilizzando non solo i molti *topoi* raffigurativi del miglior cinema mondiale, ma anche dei complessi giochi di rimandi intertestuali che sfruttano sincreticamente vari tipi di ripresa, di atmosfere, di colori predominanti. Ma gli autori non si limitano a citare o riprodurre, perfezionandoli, i linguaggi del cinema orientale e occidentale: piuttosto, sono dei veri e propri *creatori* di cinema.

Infatti, se ad esempio in un *anime* d'azione come *Lupin III* è in molte scene evidente il richiamo ai *road-movies* americani degli anni Sessanta e Settanta, se nella stessa colonna sonora della prima serie sono presenti brani pop ricalcati su uno stile *à la* Bob Dylan, e se molte scene dinamiche lasciano un retrogusto filmico che sa un po' di JAMES BOND e un po' di ISPETTORE CLOSEAU, è anche vero che in commedie romantiche come *Cara dolce Kyoko* le atmosfere dominanti durante le lunghe riprese paesaggistiche della periferia di Tokyo, con i sereni silenzi e i passaggi dei treni sulle rotaie sopraelevate, i tramonti in riva ai canali in compagnia di un cane, le passeggiate metropolitane in mezzo alla folla di passanti, semafori, automobili e biciclette, sono materiale stilistico e filmico dei registi nipponici, che hanno saputo infondere stati d'animo mesti, malinconici e sospiranti, autonomi e superiori rispetto a qualsiasi sceneggiato televisivo americano del pomeriggio.

D'altro canto, se da un lato l'innovatività dell'*anime* rispetto al vecchio concetto di *cartoon* televisivo sta nella dignità cinematografica data alla ripresa mediante l'uso accorto, vario e multiforme di tutti i tipi di inquadratura e di montaggio, dall'altro – come ora vedremo – risiede in alcune *invenzioni* linguistiche solo parzialmente – o niente affatto – derivate dal cinema americano.

II.3.3.3. Tempo e spazio

Dalla necessità tutta giapponese di economizzare sui disegni, si pose dunque l'accento sulla frequente ripetizione dei medesimi fotogrammi nelle varie scene.

Questo *escamotage*, prima di tutto tecnico, divenne quasi subito anche stilistico ed espressivo, determinando delle modalità di ripresa filmica che intervennero a modificare l'assetto narrativo di molte sce-

ne. Infatti, tornando all'esempio degli occhi di due antagonisti che si fronteggiano minacciosamente, l'alternanza ripetuta degli sguardi, magari sempre più stringente dal primissimo piano al dettaglio vero e proprio, accompagnata o dal silenzio o da una musica drammatica e incalzante, procura allo spettatore un effetto di *dilatazione* o *arresto temporale*. Ciò significa che, all'interno della dimensione narrativa in cui il fruitore dello spettacolo è immerso, quella data scena viene fermata, *cristallizzata* in un istante carico di tensione, particolarmente rilevante rispetto agli altri.

Tutto questo ricorda molto da vicino le tecniche di *story-telling* – ovvero di narrazione visiva – dei *comics* o dei *manga*. Infatti, all'interno della pagina a fumetti, quasi sempre vignette più grandi si alternano a quadri di dimensioni minori: ciò fa sì che il lettore si soffermi un po' di più sui box maggiori, variando così *ritmicamente* il tempo della sua lettura. Una vignetta grande, o addirittura una *splash-page* (cioè una vignetta che prende lo spazio dell'intera pagina), è narrativamente fondamentale per il lettore: gli autori vogliono infatti comunicargli implicitamente che quella tavola va letta attentamente, gustata nei particolari, e ciò lo impegnerà per diversi secondi anche se non ci sono nuvolette da leggere. Il tempo della lettura *rallenta*, e in un altro senso rallenta anche il tempo *interno* alla storia. Ora, nel *cartoon* nipponico avviene qualcosa di simile; ne parla ancora Raffaelli:

> Certo. Anche i personaggi dei fumetti sono fissi e tengono le espressioni per i vari attimi in cui lo sguardo si posa sulla vignetta. Ma sappiamo bene come sia il lettore a prestare ai personaggi i propri sentimenti, le proprie sensazioni, all'interno del libero tempo di fruizione offerto dai comics. [...]. Allo stesso modo il cartone giapponese offre le tracce essenziali dei sentimenti dei personaggi lasciando allo spettatore il compito di arricchirle e di elaborarle. [Cfr. L. Raffaelli, *Da Tamburino a Lupin III*, «Mangazine», n. 4, cit.]

Questo significa che il montaggio spesso e volentieri, insieme a un'indispensabile economizzazione del lavoro tecnico, «risarcisce» lo spettatore con un incremento della tensione e della partecipazione. L'invenzione non è certo dei giapponesi: già Sergej M. Ejzenštein in film come *La corazzata Potëmkin* (1926) e *Ottobre* (1927) mise in pratica le sue teorie sul «montaggio intellettuale», e inoltre tutta la tradizione del cinema di genere statunitense, *noir* in testa, dagli anni Venti e Trenta utilizza espedienti di montaggio «analogico», «alternato», «parallelo» e sequenze di particolari ripetuti e sequenziali (una pistola, un volto, una goccia di sudore sulla tempia, di nuovo una pistola ecc.) per instillare nello spettatore particolari stati d'animo.[72] Le citazioni però, quando ci sono, non intendono plagiare né mancare di rispetto: semplicemente fanno ricorso a «strumenti» comuni che è lecito usare se l'intenzione non è solo quella di risparmiare lavoro ma soprattutto quella di migliorare l'effetto emotivo. Ai rallentamenti veri e propri, volti a definire l'importanza di una sce-

na con l'insistenza su alcuni particolari, si aggiungono negli *anime* dei nuovi *topoi* linguistici introdotti proprio dagli autori giapponesi. Pensiamo al genere sportivo: sono moltissime le particolarità stilistiche ravvisabili in essi; partiamo dal più evidente, il *cartoon* calcistico. In *Arrivano i Superboys!*, così come nel più noto *Holly & Benji, due fuoriclasse*, la dinamica delle partite è davvero un «genere nel genere»: i giocatori si muovono in campi sterminati, delle vere e proprie praterie, la palla quasi mai finisce fuori dal terreno di gioco, i calci di punizione e di rigore sono rarissimi. Sono invece frequenti i «duelli» fra i protagonisti, delle sfide all'ultimo palleggio che hanno poco di corrispondente al calcio reale; i «colpi speciali» abbondano, tanto che ogni giocatore possiede un suo particolare tiro, una sorta di «arma segreta» da usare nei casi di bisogno. I calciatori durante gli incontri parlano fin troppo, si fermano, riprendono a giocare, spesso incuranti dello svolgersi dell'azione e dello stesso arbitro, figura davvero fantasmatica.

Quel che colpisce di più nell'ambito di questa dinamica è però la *telecronaca*, del tutto improbabile e testimoniante la dilatazione temporale suggerita dagli autori. Un centravanti tira dal limite dell'area avversaria: il cronista, che nella realtà esclamerebbe con molta velocità «tiro... e gol!» o «tiro... e palo», o qualcosa del genere, invece nell'*anime* calcistico descrive nel dettaglio *tutta* l'azione, contravvenendo a qualsiasi legge fisica: «Ed ecco che il tiro si avvia verso la porta... è velocissimo... il portiere si butta, si allunga, non ce la fa, poggia ancora i piedi per terra e si dà un altro slancio, ma interviene un attaccante avversario che devia la palla di testa... ed è gol!». Questa è più o meno la norma. L'innovazione linguistica consiste nel *fermare l'attimo*, nello stipulare un tacito patto narrativo con lo spettatore, strizzandogli l'occhio e dicendogli: «Per aumentare la tua tensione, faremo finta che il cronista possa avere il tempo di dire tutto questo in modo da far avvenire, nello spazio-tempo del tiro, un mucchio di cose».

Con queste modalità narrative, appare chiaro che una singola partita possa durare anche cinque, dieci o quindici puntate: durante l'incontro non solo si assiste alle azioni del presente, ma è possibile che un giocatore, proprio mentre sta correndo verso la porta avversaria, pensi fra sé e sé al suo passato, e allora un io narrante e delle immagini in *flashback* si dilungheranno, anche per un intero episodio, su un'altra partita giocata nel passato o su un qualche altro evento correlato alla passione calcistica del protagonista. La partita di calcio non si gioca solo sul campo, paiono dirci gli autori: si gioca anche – e soprattutto – dentro di sé, contro i propri limiti e le proprie debolezze. L'attenzione posta agli attimi cruciali delle sfide, dei tiri, delle parate, evdenzia l'importanza di alcuni momenti determinanti della vita di tutti noi, nei quali – volenti o nolenti – si decide il nostro destino. Nel caso dell'*anime* sportivo, si decide innanzitutto il risultato della partita, ma per traslato si decide anche il fato dei protagonisti; il *cartoon* sembra dirci che per tutti noi esistono dei momenti focali, in cui occorre fare delle scelte anche repentine da cui dipende una posta, alta o bassa che sia.

Spesso, a fermare lo scorrere dell'animazione dinamica, intervengono delle sequenze di campo-controcampo, ad esempio con i primi piani di due personaggi che parlano: un espediente volto non ad «animare di meno» ma a rendere realistica e cinematograficamente gradevole una sequenza di dialogo. Gli spettatori «naturali» degli *anime*, i ragazzi e i bambini, non rigidamente abituati agli stili filmici dei *cartoons* americani, non giudicano «innaturale» un linguaggio descrittivo di questo tipo, che molti adulti invece ritengono statico o inadatto a un disegno animato, anzi lo comprendono istintivamente, anche perché uno stile di questo genere è del tutto simile al linguaggio narrativo dei telefilm dal vero: l'unica vera differenza è nella «materia» cartacea e disegnata dei *cartoons*.

Manga, in giapponese, vuol dire nella sua accezione principale 'immagini in movimento': designa sia i fumetti che i disegni animati, anche se negli ultimi anni il neologismo *anime* ha preso un po' il sopravvento. La sinonimia di fumetto e *cartoon* però non è casuale: infatti gli stili narrativi e linguistici dei due media da decenni s'influenzano a vicenda. Ciò si vedrà un po' meglio anche nel paragrafo seguente, tuttavia qui va segnalato un incrociarsi delle due forme espressive. Nel fumetto nipponico v'è spesso un dinamismo accentuato, volto a facilitare una lettura veloce, al passo con il ritmo della storia narrata, con il tentativo – spesso riuscito – di «aggirare» la fissità dei disegni sulla carta e di coinvolgere il lettore in un turbinio di linee, inquadrature cinematografiche contaminate dai linguaggi fotografici (riprese grandangolari, scie luminose, immagini «mosse» o palesemente sfocate) o, consapevolmente o meno, da sperimentazioni visive introdotte dai pittori futuristi, come la «moltiplicazione cinetica» delle braccia di un combattente che scagli rapidissimi pugni a ripetizione – pensiamo a *Ken il guerriero*. .

Inoltre spesso, nei fumetti, eventi istantanei sono ripresi nel medesimo momento da diversi punti di vista, all'interno di vignette giustapposte e dai tagli obliqui: questo espediente determina belle sensazioni di simultaneità narrativa e di forte dinamismo nonostante la staticità cartacea; un *escamotage* che al cinema o in TV potrebbe essere rappresentato in due modi.

Il primo metodo sarebbe la divisione dello schermo in più settori, ciascuno raffigurante un punto di vista diverso della scena; un sistema però poco pratico, per la difficoltà dello spettatore di assistere a più «segmenti» contemporaneamente: pochi autori sono in grado di rendere questa modalità registica con buoni risultati, come ad esempio Dezaki Osamu, che in sequenze di opere quali la serie *Jenny la tennista* suddivide lo schermo, in alcune scene topiche, in più riquadri, per rendere lo stato d'animo dei protagonisti «in simultanea» (cfr. F. Filippi, *L'ace di Dezaki*, «Manga Giornale», n. 11).

L'altro modo è quello adoperato in molti altri *anime*: non la giustapposizione ma la *successione* di scene che con la loro «quasi fissità» determinano nello spettatore un'attenzione particolare e una sensazione di tensione per gli eventi accaduti o imminenti. Ciò può avvenire nel caso dei già citati dettagli di occhi che si affrontano – dove spesso gli unici movimenti sono le vibrazioni nervose dei bul-

bi o delle *metafore visive* come le fiamme che bruciano nelle pupille – o nei pugni stretti allo spasimo, ripresi nei loro piccoli movimenti di rabbia e tensione. In queste situazioni, ancora una volta, il tempo è come se si fermasse: la bravura degli autori è che paradossalmente, a un rallentamento narrativo, in questi casi corrisponde tutto l'opposto di un rilassamento del ritmo della storia. Avviene invece un'accelerazione del battito cardiaco dell'ascoltatore e un aumento di *pathos*. E non è poco.

II.3.3.4. Metafore visive

Come si diceva su, fumetti e *cartoons* giapponesi hanno molte cose in comune: i momenti di fissità dei disegni, la molteplicità dei punti di vista, il ritmo incalzante o le atmosfere di mesta calma.

I disegni animati però hanno preso dal fumetto più elementi che non l'inverso. Non è infatti raro che scene dinamiche di un *anime* siano arricchite dalle cosiddette *linee cinetiche* o *linee di movimento*, tipiche del codice visuale del fumetto. Le linee cinetiche sono una *metafora visiva*, una stilizzazione del movimento, delle linee «vettoriali» che indicano direzione, verso e – a seconda della lunghezza e del numero – velocità dell'oggetto al quale sono associate. Un'astronave ripresa in primo piano, che stia muovendo verso la cinepresa, è spesso arricchita da linee cinetiche *prospettiche*, che seguono il punto di fuga; una palla da baseball appena lanciata è accompagnata da fitte linee cinetiche oppure da un *fascio di luce* che indica l'enorme potenza con cui la sfera è stata scagliata.

Quella del fascio di luce è una soluzione grafica che rende conto dell'attenzione giapponese all'*estremo*: si tratta chiaramente di un evento impossibile, ma proprio in questo consiste una metafora visiva, a enfatizzare, a rendere iperbolico un gesto. Non è un caso che l'*enfasi*, la *metafora*, l'*iperbole* e la *metonimia* siano le figure retoriche più usate, in forma visiva, nell'*anime*: l'animazione giapponese è tesa energicamente all'esagerazione, all'estremizzazione, alla resa retoricamente ultraspettacolare degli eventi narrati.

Gli stessi fondali negli *anime* possono assumere una valenza espressiva: spesso le battaglie fra un eroe robotico e il mostro di turno si svolgono sullo sfondo di scenari improbabili, dai colori vividi e innaturali, che danno un valore espressionista alla scena, una carica quasi *cromopatica*, volta a determinare con più efficacia nello spettatore uno stato d'animo di tensione adatto al *pathos* della battaglia. I fondali però possono essere «dolci» e rilassanti: è il caso degli sfondi floreali o stellati tipici dei *cartoons* umoristici o dei *feuilletons*. Oppure possono essere estremamente oppressivi: in serial come *Lady Oscar* o *Remi*, non a caso entrambi diretti (ancora) dal grande regista Dezaki Osamu, a situazioni drammatiche corrispondono fondali cupi, pieni di fulmini, di colori oscuri e violacei, di sbarre – simbolo di prigionie, materiali o interiori.

Un altro punto di contatto fra il cinema d'animazione e il fumetto (e l'illustrazione) è la tradizionale usanza negli *anime* di «congelare» delle scene cruciali con un fermo-immagine che in pochi secondi si trasforma in un disegno colorato a matita, con i pastelli o gli

acquarelli, con ricchezza di ombre, luci e sfumature. È anche questo, come appare ovvio, un modo di evidenziare un momento, di *sottolineare* in modo retorico un punto di svolta della storia.

Infine, dal fumetto sono mutuati negli *anime* una serie di «giochetti» grafici che in animazione risultano anche più divertenti che nel *manga*: quando un personaggio dorme profondamente, spesso dal naso gli spunta una bolla di «muco» nasale, secondo una stilizzazione del concetto di «sonno profondo» corrispondente al disegno occidentale di una sega che taglia un tronco (e che dunque produce un suono simile al russare); negli *anime* per ragazze, direttamente dagli *shojo manga* è prelevato il *topos* grafico delle stelline sullo sfondo, che evidenziano la «luminosità» di una scena e la bellezza di una situazione; in modo simile, i riflessi stellati negli occhi dei protagonisti indicano determinazione, fierezza, pericolosità; nei denti, invece, un'idea di bellezza aggressiva o di presunzione. E così via.[73]

II.3.3.5. Il suono

Questa breve nota, non potendo ovviamente esaurire un discorso completo sull'uso del sonoro nel cinema d'animazione giapponese, intende almeno fornirne un *incipit*, suddividendo l'elemento «suono» nelle tre categorie *musiche*, *rumori*, *voci*. Il *manga eiga*, ovvero il cinema d'animazione giapponese nella sua denominazione classica, fa ovviamente parte del più vasto mondo del cinema nipponico: da esso dunque prende inizialmente spunto negli stili e nelle modalità di «raffigurazione sonora». Per quanto riguarda le musiche, ovviamente, c'è molta varietà stilistica: da sonorità orientali più classiche a colonne sonore influenzate dalla musica occidentale (pop, rock, jazz, blues); da jingle semplici e incisivi a composizioni sinfoniche di ampio respiro. Negli *anime* anzi, molto più che nei cortometraggi di altre nazionalità, all'elemento musicale si è sempre dato parecchio risalto: le cosiddette BGM, *background musics*, fin dagli albori dell'animazione televisiva sono state confezionate con somma cura e varietà. Anzi, spesso e volentieri il mercato discografico in Giappone fa affari d'oro con i Cd-audio delle colonne sonore delle serie più famose. Già negli anni Settanta i *long playings* delle serie di Nagai e Matsumoto (*Yamato* in testa) andavano a ruba, così come negli anni Ottanta i Cd di serial come *Kimagure Orange Road* (Noto in Italia come *È quasi magia Johnny*) o *Maison Ikkoku* (*Cara dolce Kyoko*) fornirono un adeguato accompagnamento alla vita domestica dei giovani giapponesi, per il loro alto valore compositivo.

Perfino musicisti *mainstream* e noti a livello mondiale hanno composto musiche per gli *anime*, e le tendenze attuali lasciano presagire un incremento del *trend*. Ma soprattutto, dall'inizio degli anni Ottanta, con la LYNN MINMAY del serial *Macross* (noto in Italia come la prima serie di *Robotech*) e la CREAMY dell'*Incantevole Creamy*, il mercato discografico giapponese è stato arricchito da un elemento unico nel panorama musicale planetario: le *idols* virtuali. Di esse s'è già parlato: basti qui dire che spesso le *aidorusu* vendono molte più centinaia di migliaia di dischi delle loro «rivali» in carne e ossa, dando vita a un business senza eguali in tutto il mondo.

Ciò che è importante far notare, al di là delle *idols*, delle collaborazioni «di lusso» e dello stesso valore artistico dei componimenti, è proprio il fatto che gli autori nipponici abbiano dato dignità totale all'animazione anche nella cura certosina della musica all'interno delle produzioni per i ragazzi, in un'ottica nettamente diversa da quella che ha spesso accompagnato altre scuole di animazione, in cui la musica ha spesso una mera funzione di accompagnamento, di «riempimento scenico» scevro di una sua autonomia e dunque non ascoltabile al di fuori della visione del disegno animato: una politica invece, quella giapponese, che ha sempre dato i suoi frutti, specialmente a livello di *audience* e di merchandising.

Per quanto riguarda i rumori, in generale non ci pare vi siano grosse considerazioni da fare – si tratta in definitiva di una normale fase del doppiaggio. Fanno però eccezione dei rumori tipici degli *anime* robotici e di fantascienza: dei suoni che spaziano dall'esplosione dei veicoli nemici al sibilo delle pistole laser, dal tintinnio delle spade degli automi giganti o degli speroni dell'eroe (HARLOCK *docet*) ai sofisticati stridii durante le trasformazioni delle astronavi in robot. In particolare la dimensione narrativa che le esplosioni assumono negli *anime* robotici è di tutto rispetto: si tratta, come si diceva più su (cfr. par. II.1.9.1), di un rumore in qualche modo *catartico*, che suggella la vittoria dell'eroe in modo ineluttabile. L'esplosione non solo è la testimonianza incontrovertibile dell'irreversibilità della vittoria su quel nemico, ma è un monito, una sottolineatura dell'*invincibilità* del robot: ecco che fine fa chi gli si oppone. Il piccolo spettatore viene come «soggiogato» e affascinato dal caldo e corposo fragore artificiale prodotto in fase di missaggio per rendere l'esplosione, e percepisce in cuor suo che nessuna battaglia – a livello *rituale* – può terminare senza la consueta conflagrazione. Quanto al resto dei tanti rumori «fantascientifici», anche in questi casi ogni suono è un'evidenziazione *auditiva* di un avvenimento *visivo*, e così una trasformazione di DAITARN 3 da astronave in robot *non è la stessa cosa* se l'audio viene eliminato.

Da un punto di vista psicologico, sarebbe interessante effettuare una ricerca sulle modifiche comportamentali che le generazioni di bambini, dai «figli» in poi, hanno attraversato nelle loro pratiche ludiche; in particolare, assume a nostro parere un rilievo non indifferente tutto quell'insieme di suoni (verbali, semiverbali o completamente non verbali) emessi dal bambino mentre usa il suo giocattolo: delle frasi imparate a memoria dalla visione dell'*anime* («E ora, con l'aiuto del sole, vincerò!», sempre per rimanere all'esempio di DAITARN 3) si alternano a *onomatopee vocali* che riproducono, nella fantasia del piccolo giocatore, le varie fasi di una trasformazione o di un combattimento («slamp!», «stump!» ecc.), spesso in un tripudio incontrollato di espressioni facciali, batter di palpebre, digrignar di denti, emissioni di saliva a causa di queste onomatopee del tutto inconsuete che tentano di riprodurre, con la maggior fedeltà possibile, i suoni ascoltati in TV.

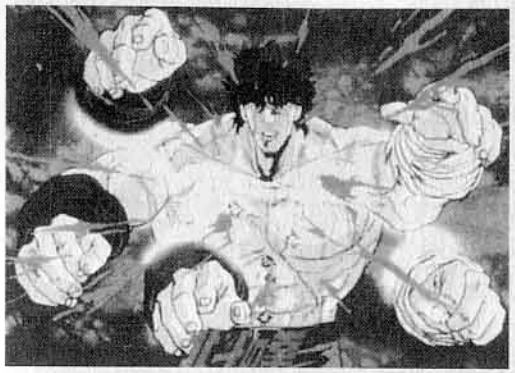
Oltre a ciò, gli elementi sonori «appresi» durante la visione degli episodi di questo o quel *cartoon* possono anche ispirare nuove for-

IN ALTO, A SINISTRA
HEIDI: esempio di sintesi grafica destinata alla facile ridisegnabilità da parte dei bambini; © Zuiyo/München.

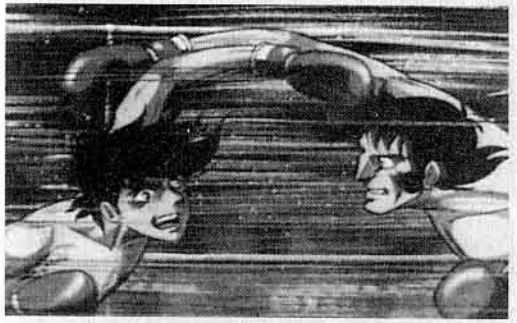
IN ALTO, A DESTRA
ACTARUS, eroe romantico: tratti eleganti, occhi profondi, capelli fluenti, sguardo *cool*; © Nagai Go/Dynamic Planning/Toei Doga.

SOPRA
RIGEL, spalla comica delle avventure di ACTARUS: il design del personaggio è volutamente grottesco; © Nagai Go/ Dynamic Planning/Toei.

A FIANCO
Fotogrammi da *Jenny la tennista*: scomposizione delle inquadrature in più punti di vista contemporanei; © Yamamoto Sumika/Tokyo Movie Shinsha.



SOPRA
PEGASUS in azione: fondale surreale e linee cinetiche luminose, per infondere *pathos* e dinamismo; © Kurumada Masami/Toei Doga.



IN ALTO, A SINISTRA
Effetto «futurista»: le braccia di KENSHIRO si muovono così velocemente da dare l'impressione di moltiplicarsi; © Hara Tetsuo/Bronson/Toei.

A FIANCO
ROCKY JOE e TORU RIKISHI si sferrano un pugno a vicenda: momento molto intenso e ricco di linee cinetiche; © Chiba Tetsuya / Tokyo Movie Shinsha.

A FIANCO
TOMMY sta per lanciare una palla potentissima: il fondale «prospettico», i colori surreali e il ralenti sono espedienti volti a rendere lirico ed epico il momento; © Kajiwara Ikki/Kawasaki Noboru/Tokyo Movie Shinsha.

A FIANCO
Spesso le scene particolarmente rilevanti di un *anime* vengono chiuse in fermo-immagine con un fotogramma disegnato a matita, per dare risalto a un evento drammatico; in questo caso, un infortunio occorso a JENNY; © Yamamoto Sumika/Tokyo Movie Shinsha.

mule ludiche, nuovi dialoghi e situazioni lontani da qualsiasi pedissequità.

Negli *anime* infatti v'è generalmente un buon equilibrio fra il parlato, il sonoro, il musicale e il visivo: ciascuna delle quattro dimensioni non spadroneggia sull'altra ed è votata alla complementarietà con gli altri elementi, diegetici e non; a questo proposito, tornando per un momento alla musica, va ribadita la predominanza del commento sonoro *asincrono*, adoperato come accompagnamento all'azione visiva in modi del tutto similari a quelli riscontrabili nei telefilm dal vero e all'opposto, invece, rispetto alla tradizione del cortometraggio classico disneyano, dove la musica è molto spesso il *quid* su cui si basa, con grande precisione sincronica, l'aggraziato movimento delle animazioni.

Infine, occorre rilevare che i doppiaggi originali degli *anime* abbondano, ovviamente, degli stilemi vocali e fonetici della lingua giapponese; tuttavia molti di noi non conoscono, se non in modo vago o distorto, le sonorità, le variazioni, le pause e i ritmi del giapponese parlato. Si tratta di una lingua estremamente ricca e complessa, che anche a livello verbale presenta non poche difficoltà per una discreta parte dei giapponesi stessi, in quanto spesso una singola sillaba può avere molte accezioni a seconda del contesto in cui viene enunciata, a seconda dell'inflessione e della pronuncia. Nell'animazione il doppiaggio giapponese segue ovviamente tutte le strutture sintattiche e le tonalità della lingua d'origine, dove abbondano le esclamazioni, il parlato ad alta voce, le sillabe secche e «perentorie», insieme a toni estremamente delicati e dai timbri esili – specialmente da parte delle voci femminili. Ora, in genere i doppiaggi italiani, se non altro quelli caratterizzati da un buon livello di professionalità e attenzione al prodotto d'origine, hanno rispettato da un lato il timbro delle voci nipponiche nell'abbinare ai vari personaggi dei nuovi doppiatori; dall'altro, proprio nel corso del lavoro di riscrittura sonora dei dialoghi, spesso non si è potuto far a meno di ricalcare in italiano delle sonorità tipiche del modo di parlare giapponese. Ecco dunque che nei *cartoons* del Sol Levante apparsi in Italia abbondano gli «ooh?», gli «eeh?», i «coosa?», pronunciati da personaggi stupiti o adirati; oppure le tante urla e frasi esclamative lanciate da questo o quel *character* in segno di rabbia o di vendetta, o i «dannazione!» e «maledizione!» rivolti dai vari attori – che essi rivestano un ruolo positivo o negativo – per sottolineare la grande tensione emotiva di un momento della storia.

Quindi le critiche di «improbabilità» e di sapore Kitsch nei dialoghi degli *anime* dovrebbero in realtà fare i conti con queste note: il Giappone è un Paese molto lontano. Anche nel modo di parlare.

Certo sarebbero molti altri gli elementi del linguaggio degli *anime* di cui si potrebbe discutere; tuttavia questa sommaria descrizione dei principali espedienti linguistici dell'animazione seriale nipponica voleva solo essere un breve viaggio «di ricognizione», una sorta di promemoria atto a rendere più semplice (e magari più consapevole) la visione degli *anime* da parte dei pubblici in genere estra-

nei agli eroi giapponesi, cioè gli appartenenti alla generazione dei «padri» e, soprattutto, i critici e i giornalisti ignari delle caratteristiche linguistiche dell'oggetto delle loro attenzioni.

Note

1. Oltre a queste notizie, riscontrabili in qualunque manuale di storia, è interessante consultare le informazioni relative all'immagine che l'Occidente e l'Italia in particolare si sono costruiti del Giappone dai primi del Novecento, in «IF», n. 8, *Mangamania*, cit., pp. 216-55.

2. *Vita da strega* e *Strega per amore*, trasmessi anche in Italia dagli anni Sessanta-Settanta in poi, sono due popolari sit-com condite da umorismo e una blanda magia.

3. Cfr. M. Griner - R.I. Fùrnari, *Otaku*, cit., pp. 75-80, per un rapido ma completo resoconto della *querelle* sugli *anime* in Giappone.

4. Rapidi riferimenti letterari e televisivi degli *anime* in questione. Per il serial *Heidi* cfr. *infra*, Parte terza, Scheda 1; per *Remì* cfr. la Scheda 2; per *Anna dai capelli rossi* cfr. la Scheda 3; *Belle e Sebastien* deriva da un romanzo di Cécile Aubry (l'*anime* apparve in Italia nel 1982 su Italia 1). *Cuore* e *Marco* (estensione del «racconto mensile» *Dagli appennini alle Ande*) da *Cuore* di De Amicis, e apparvero in Italia su Rete 4 e su Rai Uno nel 1982. *D'Artagnan e i moschettieri del re* è una libera versione dai *Tre moschettieri* di Dumas e dei suoi seguiti, e giunse sulle reti Fininvest nei tardi anni Ottanta. *Il fiuto di Sherlock Holmes* deriva dalle opere di A.C. Doyle; in Italia sulla Rai nel 1985. *Flo, la piccola Robinson* proviene da *Swiss Family Robinson* (cfr. «IF», n. 5/8, 1983, cit., p. 72), su Rete 4 nel 1982. *Il giro del mondo di Willie Fogg* da *Il giro del mondo in ottanta giorni* di Verne, e s'è visto in Italia alla metà degli anni Ottanta. *Huckleberry Finn* e *Tom Story* sono tratti dai romanzi di Twain; in Italia, su Rai Uno nel 1980 e nel 1981. *Lovely Sarah* da *Sarah Grewe* (*La piccola principessa*) di F. Hodgson Burnett; in Italia, a metà degli anni Ottanta sulla Fininvest. *Péline Story* da *In famiglia* di H. Malot: su Italia 1 nel 1980. *Piccole donne*, dal romanzo di L. May Alcott, giunse in Italia nel 1982 su Canale 5. *Piccolo Lord* deriva dall'opera omonima di F. Hodgson Burnett e l'*anime* arrivò da noi alla fine degli anni Ottanta sulla Fininvest; *Pollyanna* è tratto dal romanzo di E. Hodgman Porter e risale, sempre trasmesso dalla Fininvest, al 1987 circa; *Rascal il mio amico orsetto* proviene da *Rascal* di S. North (cfr. «IF», n. 5/8, 1983, cit., p. 72) e l'*anime*, pur essendo stato prodotto nel 1977, è giunto in Italia con un certo «ritardo», alla metà degli anni Ottanta. *L'uccellino azzurro* è tratto dall'opera teatrale di Maurice Maeterlinck (cfr. A. Baricordi *et al*, *Anime*, cit., p. 131) e fu trasmesso da Italia 1 nel 1983; *Il libro della giungla*, infine, è ispirato al romanzo di Kipling e trasmesso nella seconda metà degli anni Ottanta dalla Fininvest.

5. Cfr. Homer, *Sherlock Holmes*, «Animania», (nuova serie) n. 2, e F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 106-07. La serie è stata pubblicata in videocassetta dalla Avo Film: cfr. i Riferimenti mediagrafici.

6. *Ribbon no Kishi* è un fumetto del 1953 di Tezuka Osamu. Su SAPPHIRE e sui temi dell'opera tezukiana cfr. M. Piovan, *Osamu Tezuka*,

cit., e i nostri articoli *Osamu Tezuka e i nostri pregiudizi*, «Schizzo – Idee», n. 4, cit., e *La storia dei tre Osamu*, «Schizzo – Idee», n. 6, cit.

7. *Candy Candy* deriva dal *manga* del 1974 di Mizuki Kyoko e Igarashi Yumiko; cfr. la Scheda 5. *Lady Oscar* deriva invece dal *manga* di Ikeda Riyoko *Versailles no bara*, del 1972; cfr. la Scheda 4.

8. Cfr. invece le splendide illustrazioni di Della Valle e di altri artisti, contenute nel prestigioso volume A. Faeti, *Guardare le figure*.

9. Su HUTCH/MAGÀ, cfr. M. Giusti, *Dizionario dei cartoni animali*, cit., p. 220, e «IF», n. 8, *Mangamania*, cit., p. 75; cfr. inoltre la Scheda 14. Su GEORGIE: il *manga* da cui è stato tratto l'*anime* si intitola *Georgie!*, è del 1982 e l'autrice è Igarashi Yumiko (la stessa di CANDY); per notizie sul *manga* e sull'*anime* cfr. ad esempio Lynn Minmay, *Lady Georgie*, «Black Fantasy», n. 1. Cfr. inoltre la Scheda 6.

10. Ovvero *The Bold and the Beautiful*, che racconta le gesta di eroi televisivi quali RIDGE, BROOKE, TAYLOR, morbosi protagonisti di vicende parasentimentali al cui confronto gli *anime* sono storielle ecclesiastiche. Per tutti i dettagli cfr. il sito Internet *www.cbsfox.com*.

11. *Kiss Me Licia*, il cui nome originale è *Ai shite night*, è una serie trasmessa in Giappone nel 1983, ma in patria non ebbe molto successo. Al contrario in Italia, dopo la trasmissione dell'*anime* nel 1984-'85, videro la luce quattro serie dal vivo «apocrife» intitolate rispettivamente *Love Me Licia*, *Licia dolce Licia*, *Teneramente Licia* e *Balliamo e cantiamo con Licia*, realizzate fra il 1986 e il 1988. Cfr. «IF», n. 8, *Mangamania*, cit., pp. 110-14. Cfr. inoltre la Scheda 7.

12. *Cara dolce Kyoko*, in originale *Maison Ikkoku*, è un fumetto di Takahashi Rumiko giunto in Italia prima come serie animata e poi come fumetto, edito da Star Comics. Cfr. la Scheda 8.

13. Per *È quasi magia Johnny* cfr. la Scheda 9. *Prendi il mondo e vai*, in originale *Touch*, è un *manga* di Adachi Mitsuru serializzato in Giappone nel 1981. In Italia Adachi è stato pubblicato in Italia da Star Comics su «Starlight» con scarse vendite. Cfr. infine l'articolo Ami, *Adachi Mitsuru*, «Kamikaze», n. 3. *Hello Spank*, serie tratta dal *manga* di Yukimuro Shun'ichi e Takanashi Shizue, narra di AIKA (in Giappone, AIKO), una ragazza il cui padre è dato per disperso in mare, e del suo cagnolino SPANK, che nell'adattamento italiano è stato fatto parlare con una voce buffa e infantile; su Italia 1 dal dicembre 1982. Il serial *Hilary* (in Giappone HIKARI) alterna i toni sportivi (la ginnastica) a quelli sentimentali; la serie è tratta dal fumetto di Asao Izumi, ed è andata in onda alla Fininvest nella seconda metà degli anni Ottanta. Infine *Il grande sogno di Maya*, pur nei suoi soli ventitré episodi, è una *soap* davvero interessante: una studentessa tredicenne vuole diventare una grande attrice, e la fortuna l'aiuta quando incontra una famosa e anziana attrice che le trasmetterà le sue conoscenze. Vanno inoltre segnalate, almeno qui in nota, quattro *soaps* che in Italia hanno avuto un certo successo, per vari motivi. *Jane e Micci* (1971) narra di due ragazze, entrambe aspiranti cantanti, scambiate nella culla. *Mademoiselle Anne* (1978), trasmesso dalla Fininvest e adattato con diversi tagli, è tratto dal *manga* di Yamato Waki ed è ambientato in Giappone ai primi del secolo XX, e presenta una trama fogliettonesca lunga e complessa. *Alpen Rose* (1985) è forse l'*anime* più censurato in Italia: adattato e trasmesso dalla Fininvest, la sua storia si svolge durante la Seconda guerra mondiale e presenta una storia molto intricata sullo sfondo degli orrori della guerra. Infine *Che famiglia è questa family* (1986) è una sorta di sit-com con inserti da *soap-opera* ed è incentra-

ta sulla vita quotidiana di una tipica famiglia americana *middle class*. Come riferiscono A. Baricordi *et al.* in *Anime*, cit., pp. 232-33, la serie in Italia ha subito dei tagli a causa dell'omosessualità di uno dei protagonisti, con l'omissione di un intero episodio nel quale avviene un bacio fra due ragazzi maschi.

14. *Mai dire «Banzai!»* è una delirante trasmissione mandata anni fa su Italia 1, che riprendeva spezzoni dei programmi TV giapponesi, dai quiz alle telepromozioni, ai «giochi senza frontiere», ironizzando sui diversissimi stilemi televisivi e sull'umorismo nipponici, dal nostro punto di vista davvero demenziale e per certi aspetti infantile, e comunque non troppo lontani dalla nostra «TV spazzatura».

15. Rapidi riferimenti ai serial in questione: *Addio Giuseppina* (1979) narra del piccolo CHOPPY alle prese con GIUSEPPINA, una balena immaginaria che lo aiuterà a crescere; venne trasmesso in Italia nel 1981 su Tele 59. L'APE MAIA (1975) fu creata dallo scrittore tedesco Waldemar Bonsels in racconti quali *Die Biene Maja und ihre Abenteuer* e *Himmelvolk* (cfr. la Scheda 14). *Belfy e Lillibit* (1980) ha per protagonisti due folletti ed è intriso di contenuti ecologici; da noi apparve su Italia 1 nel 1982. *Barbapapà* è un lunghissimo serial (150 episodi) della Topcraft, del 1977; *Kum Kum* (1975), dal tratto gentile, gode del *character design* di Yoshikazu Yasuhiko; in Italia, fu trasmesso nel 1980 su varie emittenti locali; cfr. F. Colpi, *Jurassic Park nel Sol Levante*, «Mangazine», n. 28. *Mago Pancione Etcì* (1969) è una delle più esilaranti serie per bambini, che ebbe discreto successo anche da noi, apparsa nel 1983 su molte emittenti regionali. *Maple Town un nido di simpatia* (1986), tratto da un racconto di Asakura Chifude, ha avuto dedicato anche un buon merchandising, in particolare bambolotti e pupazzetti; in Italia è apparso sulle reti Fininvest. *L'orsacchiotto Mysha* (1979) è MISHA (o MICHA), l'orsetto *mascotte* delle Olimpiadi di Mosca del 1980, e rivive nell'*anime* diretto da Nitta Yoshimichi; in Italia apparve ad esempio su Trm Brianza nel 1981. *Don Chuck Story* (1975) ha per protagonista un piccolo castoro antropomorfizzato, oggi *mascotte* del *Korakuen*, il maggior parco di divertimenti di Tokyo. ROBOTTINO (1982) è un piccolo robot costruito da uno scienziato, e deriva palesemente da TETSUWAN ATOM di Tezuka Osamu; *Superkid eroe bambino* (1983), in originale *Paaman*, tratto dal fumetto del duo Fujiko Fujo, narra di un bambino e di altre tre persone investite di superpoteri; giunto in Italia già diversi anni fa, è stato recentemente replicato dall'emittente laziale Super Tre. *Memole dolce Memole* (1984), ideata da Yokoi Saburo, apparve in Italia sulle reti Fininvest alla metà degli anni Ottanta. *Doraemon* (1973), al quale sono state dedicate due serie (la seconda continua tuttora a essere prodotta per la TV giapponese) e vari lungometraggi, proviene dal fumetto del duo Fujiko Fujo ed è ancora oggi uno dei personaggi più amati dai giapponesi; in Italia, su Rai Due nel 1982. Sul *Fantastico mondo di Paul*, infine, cfr. la Scheda 15.

16. *Sally la maga*, trasmessa in Italia nel 1982 da Italia 1, è tratta dal fumetto di Yokohama Mitsuteru e godette del *character design* di Hane Yoshiyuki. *Lo specchio magico* fu trasmesso in Italia nel 1983. *I bon bon magici di Lilly*, dal fumetto di Tezuka Osamu, apparve in Italia nel 1982 su Rete 4. *Bia, la sfida della magia* fu trasmessa dalla Rai nel 1981. *Ransie la strega*, tratto dal *manga* di Ikeno Koi per la regia di Sasagawa Hiroshi, giunse in Italia nella prima metà degli anni Ottanta. *Il magico mondo di Gigì*, giunto da noi anch'esso a metà anni Ottanta, gode

del *charater design* di Ashida Toyoo e Misaki Noa. *L'incantevole Creamy* giunse in Italia nel 1984; *Evelyn e la magia di un sogno d'amore*, tratto da un fumetto di Aonuma Takako, con il *character design* di Kishi Yoshiyuki, giunse da noi nello stesso periodo; *Magica magica Emi* arrivò in Italia nel 1986 e *Sandy dai mille colori* nel 1987; queste quattro serie sono tutte dell'acclamato Studio Pierrot, che negli anni Ottanta ha rivoluzionato il genere magico. Sulle «maghette» dello studio Pierrot cfr. «Manga Classic», n. 5, e D. Bozza, *Studio Pierrot. 20 anni di sogni*, «Ukiyo», n. 8. Su CREAMY ed EMI cfr. la Scheda 16.

17. *Sailor Moon*, *Un incantesimo dischiuso fra i petali del tempo per Rina* e altri serial giunti in Italia dopo il 1990 non rientrano nel nostro campo d'indagine, tuttavia eccone alcune informazioni. Di *Sailor Moon* si parlerà a tempo debito, dato che pur essendo giunta da noi pochi anni fa, ha suscitato una tale sensazione – a causa di impropric polemiche sollevate dalla stampa e da alcuni sedicenti esperti – che risulta doveroso ricomporre a grandi linee il dibattito e ridurlo alle debite proporzioni; *Un incantesimo* (eccetera eccetera) è il pessimo titolo, che sembra quasi ideato apposta per non essere memorizzato, dato dagli adattatori Mediaset al serial *The Slayers*, prodotto nel 1994-'95 dalla Image Film e tratto dal fumetto di Kamisaka Hajime; in Italia è stato trasmesso su Italia 1 dall'agosto 1997 (cfr. Murakami S., *Anime in tv*, cit., p. 172, e M.A. Rumor, *The Slayers*, «Man•Ga!», n. 1).

18. Uno dei più completi index sul cinema sportivo è C. Bertieri - U. Casiraghi, *Filmario dello sport*, che contiene tutti i titoli, le trame e i dati tecnici dei film sportivi prodotti fino al 1988. Per i titoli più recenti, cfr. ad esempio P. Mereghetti, *Dizionario dei film 1998*, cit.

19. *Tommy la stella dei Giants* è solo una, di sicuro la più importante, delle varie storie giapponesi dedicate al baseball giunte in Italia: in particolare, *Kyojin no hoshi*, tratta dal fumetto di Kajiwara Ikki e Kawasaki Noboru, è del 1968 ma è arrivata nell'etere italiano nei primi anni Ottanta. TOMMY (HYUMA) è figlio di un ex-campione di baseball, che decide di far diventare il suo discendente un grande giocatore: ecco così inaugurato il filone *sport konjo* ('tenacia sportiva'). TOMMY viene sottoposto ad allenamenti massacranti. Nella partita finale del campionato, che può mettere a repentaglio i già fragili tendini del suo braccio, rovinato dagli allenamenti crudeli e dall'iperattività agonistica, il Nostro riesce a scagliare la palla decisiva e vincere la partita, distruggendo definitivamente le sue possibilità di carriera (ormai il braccio è inutilizzabile), battendo la squadra avversaria (addirittura allenata dal perfido padre!) e riconciliandosi paradossalmente col genitore, proprio nel momento di massimo fulgore e al contempo di irreversibile declino. L'etica che unisce il sacrificio al sangue e al dolore, propria al Giappone in ricostruzione nel dopoguerra, si unisce alla caratteristica pietà filiale confuciana. Cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 53-56.

20. *Mimì e la Nazionale di palla a volo* è nota anche come *Quella magnifica dozzina* e *La fantastica Mimì* (*Attack Number 1* del 1969, tratta dal fumetto di Urano Chikako); le avventure di MIMÌ giunsero su Italia 1 nel 1982, seguite dal serial *Mila & Shiro due cuori nella pallavolo* nel 1985, sempre su Italia 1. Su MIMÌ e MILA cfr. la Scheda 19.

21. Su *Arrivano i superboys!* e *Holly & Benji* cfr. la Scheda 17.

22. Su *Jenny la tennista* e *Rocky Joe* cfr. la Scheda 18.

23. Su *L'Uomo Tigre, il campione* e *Tiger Mask II* cfr. la Scheda 20; per *Judo Boy* e *Sasuke, il piccolo ninja* cfr. la Scheda 21.

24. *Super auto, Mach 5 go go go* (in Italia nei primi anni Ottanta),

serie creata da Yoshida Tatsuo, ha per protagonista Go; a una buona sceneggiatura di Toriumi Junzo non fanno buon gioco il brutto *character design* di Suda Masahiko e la regia rudimentale di Sasagawa Hiroshi. *Grand Prix e il campionissimo* (Canale 51, 1980) ha per protagonista TODOROKI TAKAYA, coraggioso pilota dalle alterne fortune, ed è il serial che per primo ha parlato del mondo automobilistico in termini quasi realistici; la regia è di Taro Rin e Nishizawa Nobutaka. *A tutto gas* s'è vista alla fine degli anni Ottanta sulla Fininvest. *Motori in pista* infine, tratto dal *manga* di Rokuda Noboru, parla di AKAGI GUNMA, giovane pilota diseredato dal padre che riuscirà a soddisfare degnamente le sue velleità sportive; in Italia la serie è tristemente famosa per il pessimo adattamento e per i numerosi tagli subiti.

25. *Supercar Gattiger* (trasmessa su Italia 1 nel 1981) ebbe notevole riscontro dal punto di vista del merchandising; *Falco il superbolide*, diretta tra gli altri da Serikawa Yugo, narra le avventure di HAYABUSA KEN (cioè KEN FALCO), alla guida di una vettura improbabile inserita nel mondo della Formula 1; si è visto su Italia 1 a partire dal 1979.

26. Il mondo multimediale di LUPIN III è quanto mai variegato in Giappone: fumetti, serie televisive, OAV, film per il cinema, merchandising. In Italia, oltre alle tre serie TV, sono stati distribuiti nel corso degli anni su videocassetta quasi tutti i suoi OAV e lungometraggi cinematografici, un esercito di gadget e modellini a lui ispirati, oltre a un folto gruppo di episodi del *manga* originale, sulla collana «Mitico» della Star Comics (cfr. i Riferimenti mediagrafici). Cfr. la Scheda 23.

27. Ecco cosa scrivevano opportunamente e con acume i curatori di «IF», n. 5/8, 1983, cit., p. 68: «Lupin 3° induce a qualche riflessione sul grado di conoscenza che gli autori giapponesi hanno della produzione fumettistica occidentale. Si ha la sensazione, infatti, che il fumetto, anche italiano, sia stato esaminato dai produttori delle serie con molta cura. Le maschere di Lupin derivano direttamente da *Diabolik*; il soggetto di un episodio della serie assomiglia – al di là di ogni possibilità di combinazione – ad una storia de *Gli Aristocratici*».

28. *Le nuove avventure di Marco Polo* fu mandato in onda da Tele 59 e altre emittenti dal 1979, e destò una certa sensazione nel pubblico infantile (e non solo) per la sua ambientazione anche italiana; la realizzazione e la regia furono affidati ai bravi Dezaki Osamu, Fujita Katsuhiko e Mori Masaki. *La spada di King Arthur*, che consta di due serie, ebbe un notevole successo anche grazie al merchandising, in particolare i costumi carnevaleschi con le armature dei cavalieri protagonisti; cfr. la Scheda 22. La serie di *Pepero* (Canale 5, 1982) è oggi poco ricordata, meno nota della comunque elitaria *Esteban e le misteriose città d'oro*, apparsa in Italia all'incirca nel 1984.

29. *Toriton* fu trasmesso in Italia da TRR nel 1982; su *Sasuke* cfr. la Scheda 21; *Ryu il ragazzo delle caverne* apparve su Italia 1 nel 1979, ed è ancora oggi molto ricordato soprattutto per le sigle italiane e per il terrore suscitato dall'anacronistico dinosauro orbo TYRANO; *Sam il ragazzo del West* infine apparve su Rete 4 nel 1982 e ancora oggi è considerato uno degli *anime* più originali, per il suo scenario western.

30. Per *I Cavalieri dello Zodiaco* cfr. la Scheda 28. *I cinque Samurai*, di poco posteriore ai *Cavalieri*, è apparso da noi nel 1989: la Terra è minacciata dal regno del demone ARAGO, ma cinque eroi – RYO, SHUN-LEI-FAN, SEIJI, SIIN e TOUMA – costituiscono un baluardo con le loro armature, ciascuna delle quali rappresenta una virtù; le corazze possono anche fondersi in un'unica armatura dai poteri inimmaginabili.

31. Non che usare disinvoltamente i miti sia un reato: basta dichiarare o almeno alludere – e lo si può fare in molti modi – che si sta riprendendo questo e quel contenuto o mito con ampia libertà. Nei *Cavalieri dello Zodiaco* ciò è evidente: i miti di tre civiltà convivono in una partita bellica di proporzioni epocali dal sapore spiccatamente fantasy, e ragazzi e spettatori anche più adulti non hanno problemi a prendere da questo «gioco» di citazioni distorte solo il divertimento, senza lamentarsi dell'inattendibilità filologica.

32. *Bem* (1968) è forse il primo *anime* dell'orrore. Protagonisti sono BEM, un misterioso uomo senza pupille, BERO, un bambino, e la bella strega BERA. *Devilman* (1972), tratto dal fumetto di Nagai Go (recentemente tradotto anche in tre lussuosi volumi da Dynamic Italia), è un *anime* orrorifico estremamente addolcito rispetto al *manga* originale, ma persiste nel «puro esercizio di ripugnanza» (cfr. A. Baricordi *et al*, *Anime*, cit., p. 55) che spesso evade dal contesto narrativo e diventa fine a se stesso. Una serie violenta, *splatter*, ma che ai bambini è sempre piaciuta molto, per il suo stile così parossistico.

33. Su *Occhi di Gatto* cfr. la Scheda 24.

34. Cfr. la lettera di M. Novelli nella rubrica della posta di «Yamato», n. 3 (nuova serie), cit., e *Le censure*, «Speciale Ukiyo», n. 6.

35. Per dati completi, trame degli episodi, notizie sugli attori e gallerie di pin-up delle protagoniste, basta visitare il sito Internet ufficiale *www.baywatch.com* o selezionare da un motore di ricerca parole chiave come «Baywatch», «David Hasselhoff», «Pamela Anderson».

36. Il serial *Hokuto no Ken* è tratto dall'omonimo fumetto di Hara Tetsuo e Bronson (pseudonimo di Okamura Yoshiyuki), serializzato anche in Italia prima (parzialmente) da Granata e poi da Star Comics. Per maggiori notizie cfr. *infra*, Parte terza, Scheda 25.

37. Sui videogiochi cfr. F. Carlà, *Space Invaders*.

38. *Dragon Ball*, ripetutamente trasmesso (prima su Junior tv e poi su Italia 1) negli anni Novanta, deriva dal fumetto di Toriyama Akira, serializzato in Italia dalla Star Comics (cfr. gli albi Toriyama A., «Dragon Ball», nn. 1 sgg., aprile 1995 sgg.). La bibliografia, anche italiana, su Toriyama e *Dragon Ball* è vasta: cfr. ad esempio *Dragon Ball – passato presente futuro*, Pavia, Rock'n'comics, 1998, cui si rimanda per tutte le notizie su *Dragon Ball* e sul suo autore; cfr. inoltre F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 126-28.

39. Su *Babil Junior* cfr. *infra*, Parte terza, Scheda 26.

40. *Fantaman* (*Ogon Bat*, 1967, da un *manga* del 1930 di Susuchi Ichiro e Nagamatsu Takeo) riscosse molto successo nel nostro Paese nonostante il design antiquato e animazioni spartane; diretta da Noboru Ishiguro, è apparsa da noi su Antenna 3 nel settembre 1981.

41. *Tekkaman* e *Kyashan*, serie entrambe prodotte dalla Tatsunoko a metà degli anni Settanta, sono fra le opere più drammatiche giunte in Italia. Su TEKKAMAN cfr. ad esempio G. Nelva, *Tekkaman il cavaliere dello spazio*, «Animania», n. 6 (nuova serie); sia *Tekkaman* che *Kyashan* sono editi in videocassetta da Yamato Video. Cfr. Scheda 27.

42. Anche su HURRICANE POLYMAR cfr. la Scheda 27; cfr. anche V. Manenti, *Hurricane Polymar*, «Animania», n. 5 (nuova serie).

43. su *Cyborg i nove supermagnifici* cfr. la Scheda 26; basti qui dire che la serie, creata originariamente in versione *manga* da Ishinomori (o Ishimori) Shotaro negli anni Sessanta, ha goduto di una trasposizione cinematografica e di due serie televisive: solo la seconda è però stata trasmessa in Italia.

44. Sui GATCHAMAN cfr. soprattutto la Scheda 27, in cui si parla anche degli altri supereroi Tatsunoko.

45. Per *Megaloman* cfr. *infra*, Nota 65. *Starzinger* è un soggetto di Matsumoto Leiji ed è una rivisitazione fantascientifica del mito del *Saiyuki*: narra della giovane e bella Principessa della Luna, AURORA, che accompagnata da tre valenti cyborg di difesa (JAN KOGO, JOGO e AKKA) deve raggiungere il *Grande Pianeta*, al centro dell'universo, per succedere alla sua regina morente, in modo da ristabilire presto il precario equilibrio cosmico. L'*anime* consta di due serie, trasmesse in Italia su TRR dall'ottobre 1981. *Golion*, trasmesso su Canale 5 dal settembre 1982, è un serial robotico particolarmente curato nel *mecha design* – in ordine alla commercializzazione di giocattoli – e basa la maggior parte delle sue strutture narrative sul tema del gruppo di cinque eroi «colorati» *à la* GATCHAMAN. Cinque ragazzi terrestri, sfuggiti per miracolo all'imperatore DAI BAZAL del pianeta *Garla*, atterrano fortunosamente su *Altea* e vengono a conoscenza della principessa FARA e della leggenda di cinque mitici leoni meccanici, in grado di unirsi in un colossale robot da combattimento, grazie a delle speciali chiavi di azionamento. Gli americani acquistarono la serie, ridoppiandola e deturpandola nell'adattamento, e l'*anime* fu ridistribuito in Italia con il nome di *Voltron*.

46. *Ulisse 31*, prodotta nei primi anni Ottanta, giunse in Italia su Rai Uno nel gennaio 1983 (anche se in Giappone venne trasmessa con ritardo, fra il 1988 e il 1991). *Thunderbird 2086*, pur poco famosa in Italia, annovera uno staff di tutto rispetto e ottimi effetti speciali. *Capitan Futuro*, infine, è un serial per bambini di matrice americana, dalle sceneggiature e dal design forzatamente semplicistici, trasmessa in Italia dal gennaio 1981: protagonisti lo scienziato CURT NEWTON, *alias* CAPITAN FUTURO e i suoi *pards*, la bella JOAN, il metamorfo OTTO, il robot GREG (o GRAG) e il PROFESSOR SIMON WRIGHT, un cervello custodito all'interno di un robot fluttuante.

47. Di Hoshino in Italia è stato tradotto solo *2001 Nights*, una delle sue opere più famose, di sicuro fra i massimi capolavori della fantascienza mondiale. Cfr. *2001 Nights*, 6 voll, «Z Comix», nn. 10-15.

48. Di Otomo sono stati tradotti i volumi della sua opera *manga* maggiore, *Akira*, e il volume *Memorie*, con alcuni bellissimi racconti a fumetti; è apparso inoltre in Italia, sia al cinema che in videocassetta, il film *Akira*, fra i più perfetti lungometraggi d'animazione mai realizzati. Cfr. i Riferimenti mediagrafici.

49. Miyazaki Hayao è molto noto in Italia. Ha collaborato a serial come *Heidi* (cfr. Scheda 1), *Anna dai capelli rossi* (cfr. Scheda 3), *Il fiuto di Sherlock Holmes* (i primi sei episodi: cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 106-07), *Lupin III* (cfr. Scheda 23). Fra i suoi maggiori capolavori, *Nausicaä della valle del vento* (*Kaze no tani no Nausicaä*, 1983), e *Porco Rosso* (*Kurenai no Buta*, 1992). Sull'*opera omnia* di Miyazaki cfr. come minimo A. Corradi, *Hayao Miyazaki*.

50. Su *Conan* cfr. la Scheda 32. Basti qui dire che l'*anime* fu il primo a essere commissionato dalla NHK, la TV di Stato giapponese.

51. Per quel che riguarda Matsumoto cfr. le Schede 29, 30 e 31, dedicate rispettivamente a *Star Blazers*, *Capitan Harlock* e *Galaxy Express*, dove sono presenti i dati più significativi e degli approfonditi commenti critici. Su *La Regina dei Mille Anni*, la serie venne trasmessa in Italia su Canale 5 nel 1982; un *anime* poco replicato ma molto amato dai fan italiani, per i suoi registri narrativi «misteriosi», suggestivi, alimentati anche da una buona colonna sonora.

52. *Gundam* in Italia è un vero e proprio «mito», per più motivi. Non solo per il suo valore intrinseco ma anche per l'alone di *mistero* che lo circonda: cfr. la Scheda 39.

53. *Robotech*, trasmesso dalla Fininvest nel 1986 e mai replicato (se non nei circuiti locali), viene affrontato con dovizia nella Scheda 40.

54. Due parole d'obbligo su *Neon Genesis Evangelion*, anche se non rientra nel nostro campo d'indagine. Nel 2015 *Neo Tokyo 3* è attaccata dagli *Angeli*, esseri extraterrestri, che vengono combattuti dalle *Unità EVA*, dei robot giganti pilotati (e pilotabili) solo da adolescenti, fra cui il quattordicenne figlio del direttore del *Progetto E* e dell'*Agenzia Speciale Nerv*, che coordina la difesa terrestre. Nonostante sia una serie molto recente, la mediagrafia al riguardo è già vastissima; inoltre la serie è in corso di pubblicazione in videocassetta da parte di Dynamic Italia: cfr. i quattro volumi video finora usciti; sul fronte interattivo, cfr. almeno *Anime – Robot*, primo volume di una serie di Cd-rom corredati di saggi cartacei di cento pagine; in questo primo volume con degli approfondimenti interessanti (a livello informativo e di immagine) proprio su *Evangelion*. Per la saggistica cfr. «Japan Time», speciale *Neon Genesis Evangelion*; F. Prandoni, *Evangelion. Death and Rebirth*, «Man•Ga!», n. 0; F. Prandoni - Kato M., *La fine di Evangelion*, «Man•Ga!», n. 3; Vacillator, *Neon Genesis Evangelion* e M. Gelli, *First Impact*, «Animania», n. 4 (nuova serie); infine *Neon Genesis Evangelion – Speciale Work in Progress*, «Animania», n. 3 (nuova serie). Ma la lista è in aggiornamento...

55. *Tetsuwan Atom* è forse l'opera televisiva più rappresentativa di Tezuka. Di lui s'è già detto abbastanza, occorre però dare dei ragguagli bibliografici di verifica. Dunque cfr. M. Piovan, *Osamu Tezuka* (*passim*), cit.; i nostri articoli *Osamu Tezuka e i nostri pregiudizi*, «Schizzo – Idee», n. 4, cit., e *La storia dei tre Osamu*, «Schizzo – Idee», n. 6, cit.; F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 26-32; Murakami S., *Anime in tv*, pp. 4-10, 71; ovviamente, si leggano i tre volumetti Comic Art dedicati ad ASTROBOY (il nome con cui ATOM è famoso in Occidente).

56. Su DATA e sul cosmo di *Star Trek* cfr. F. La Polla, *Foto di gruppo con astronave*, cit., oltre – ovviamente – agli episodi trekkiani della *Next Generation* (ST-TNG) editi in videocassetta da Paramount Italia (cfr. *Star Trek. Catalogo home-video 1998*) e ai film *Star Trek VII – Generazioni* e *Star Trek VIII – Primo Contatto*.

57. TANKO TANKURO, di Sakamoto Gajo, apparve su «Yonen kurabu» nel 1934 ed è considerato il primo robot del fumetto giapponese.

58. Sui mille e più personaggi di questo tipo e sulle intelligenze artificiali cfr. l'ottimo V. Tagliasco, *Dizionario degli esseri umani fantastici e artificiali*. Sul confine tra vita artificiale e naturale e fra intelligenza umana ed elettronica cfr. inoltre il romanzo di I. Asimov e R. Silverberg, *Robot NDR-113*. I *Borg* sono inquietanti avversari tecnorganici della *Federazione*, nel cosmo di *Star Trek*; H.R. Giger è il *designer* dell'extraterrestre bestiale del film *Alien*, il creatore delle fantasmagoriche forme e strutture a metà fra il biologico e il meccanico che hanno influenzato negli anni Ottanta una grandissima parte dell'immaginario fantascientifico mondiale in rapporto non solo agli alieni ma anche al tema dell'armatura biomeccanica: GUYVER infatti è un'armatura composta di DNA alieno che permette al suo ospite simbionte di diventare un superguerriero; al proposito cfr. almeno l'ottimo articolo A. Baricordi, *Dentro Guyver*, «Kappa Magazine», n. 1.

59. Ancora su SUPER ROBOT 28: il fumetto originale vendeva molto più di *Tetsuwan Atom*, e narrava di un robot gigante costruito segre-

tamente durante la Seconda guerra mondiale come arma segreta. Cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., p. 35.

60. Su *Mazinga Z*, *Il Grande Mazinga*, *Space Robot*, *Jet Robot*, *Atlas Ufo Robot* e *Jeeg robot d'acciaio* cfr. le Schede 33, 34, 35 e 36. *Gloiser X* (*Groizer X*, 1976) è un'opera di Nagai Go e di Ota Gosaku: narra dell'attacco alla Terra da parte delle forze armate del pianeta *Gailer*, al quale si oppone il robot GROIZER X pilotato da JO e RITA; in Italia, s'è visto su Canale 5 dal dicembre 1981. *Gaiking* (1976) è una serie che per gli scarsi riscontri di pubblico fu soppressa dalle TV giapponesi, e anche in Italia è rimasta senza finale: narra del giovane SANSHIRO, pilota del robot GAIKING, che combatte contro gli invasori del pianeta *Zela*. È apparso in Italia, su TRC, dal febbraio 1982.

61. Su GOLION cfr. *supra*, Nota 45. *Gakeen, robot magnetico* (1976), ha per protagonisti TAKERU e MAI, l'uno *karateka* esperto, l'altra brillante scienziata; dotati di particolari poteri, essi possono fondersi in un unico essere biomeccanico, una sorta di fibbia del robot GAKEEN, e unendosi all'automa possono pilotarlo simbioticamente, per combattere i mostri della stella *Izar*; In Italia su Tele 59 dall'ottobre 1980. GOD SIGMA (1980) è un robot formato da tre automi più piccoli (uno per ciascuna gamba e un terzo che forma il tronco) pilotati da altrettanti giovani piloti, e combatte contro i malvagi *Eldiani*. In Italia è apparso per la prima volta su Tele Radio Reporter dal novembre 1981. Per quel che concerne COMBATTER cfr. *infra*, Nota 63.

62. Su DAITARN 3 e TRIDER G7 cfr. la Scheda 37. Quanto a DALTANIOUS cfr. la Scheda 38. DANGUARD (1977), molto famoso anche in Italia, apparve in Italia subito dopo GOLDRAKE, su Tele 59 fra il 1978 e il 1979, e probabilmente rimase «ammaccato» dal successo del più illustre collega robotico; tuttavia si tratta di un prodotto dai molti spunti interessanti, sia a livello di *character* e *mecha design*, sia dal punto di vista più strettamente sceneggiativo.

63. La serie *Yusha Raydeen* (*Il prode Raydeen*, 1975), coeva di *Ufo Robot Grendizer* (*Atlas Ufo Robot*) e prodotta in cinquanta episodi dalla Socisha per la Tohoku Shinsha, per quel che ne sappiamo non è mai giunta in Italia; per notizie su di essa cfr. A. Baricordi *et al*, *Anime*, cit., p. 75. La storia narra di HIBIKI AKIRA, discendente dell'impero di *Mu*, e del robot ereditato dai suoi antenati, che gli servirà a combattere – per amore della mamma LEMURIA – l'impero di *Yoma*. La serie *Combatter* (1976) nacque dallo stesso staff, ed è apparsa anche in Italia negli anni Ottanta; una sua particolarità è che il regno nemico si chiama *Campbell*, in omaggio al grande scrittore di fantascienza John Wood Campbell Jr, direttore per anni della celebre rivista americana «Astounding Science Fiction». Anche *Vultus 5* (1977), come *Combatter*, ha per protagonista un robot composto di cinque velivoli assemblabili (su esplicita richiesta dell'azienda di giocattoli Popi, futura Bandai). Ancora più che nelle altre serie di questa quadrilogia robotica, un importante successo personale lo ottenne in Giappone il *vilain* HEINEL, tratteggiato con grande finezza psicologica, forse più dei protagonisti positivi. La serie è apparsa in Italia su Canale 51 nel 1983, per poi esser replicata anche altrove, come per esempio sull'emittente laziale Super Tre. *General Daimos* (1978), infine, chiude questa quadrilogia: una rivisitazione fantascientifica di *Romeo e Giulietta*, in cui somma rilevanza psicologica e narrativa acquista la storia d'amore «interrazziale» fra il terrestre KAZUYA, pilota di DAIMOS, ed ERIKA, aliena di *Baam* e sorella del comandante delle

forze d'attacco aliene, RICHTER. Su *Zambot 3*, giunta in Italia su Tele Radio Reporter nel 1981, cfr. almeno G. «Shito» Cannarsi, *L'invincibile Zambot 3*, «Animania», n. 5 (nuova serie), oltre che la serie stessa, edita in videocassetta da Dynamic Italia. Ad ogni modo cfr. soprattutto la Scheda 38. Su queste cinque serie e per alcune interessanti note anche su *Daitarn 3* e *Gundam* cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 75-80. *Baldios*, trasmesso in Italia su Telenord dal febbraio 1982, è uno dei più struggenti e drammatici esempi di *space-opera* robotica: a una trama complessa e piena di colpi di scena (non mancano allusioni narrative che lasciano attoniti, come il tema dello stupro), unisce un design robotico che lascia stupefatti. Il messaggio degli autori è che putroppo la Terra non ha bisogno di invasioni aliene per essere distrutta: vi può provvedere benissimo l'uomo. Su *Baldios* cfr. «Yamato», n. 10 (nuova serie), quasi interamente dedicato al robot. *Gotriniton* (trasmesso in Italia su Canale 5 dal settembre 1982) ha per protagonista l'omonimo automa, uno dei più bei robot mai disegnati, oltre che uno dei più grandi: praticamente, un'astronave antropomorfa. Realizzato dall'intero staff dello Studio Z5, vide alla regia il bravo Yuyama Kunihiko. La serie è stata edita da Granata Press in eleganti cofanetti, ormai pressoché introvabili. Il canovaccio dei *Transformers*, trasmessi in Italia dalla metà degli anni Ottanta fino a tempi recenti nelle loro molte «incarnazioni» volte a soddisfare la sete di giocattoli del mercato mondiale, è molto semplice: due fazioni avverse di esseri robotici senzienti, i *Destron* (in Italia *Autorobot*) e i *Cybertron* (*Distructors*), originari di un lontano pianeta morente, combattono una guerra per la supremazia; trovata la Terra, ricca di energia, vi si stabiliscono continuando la loro faida, coinvolgendo anche i terrestri.

64. *Kido keisatsu Patlabor* (*La pattuglia mobile Patlabor*), fumetto di Yuki Masami, è stato pubblicato parzialmente anche in Italia sulla rivista «Mangazine» di Granata Press; è in corso di pubblicazione, per i tipi della Star Comics, la riedizione del fumetto sulla collana «Shot», uscita dal giugno 1999. Le prime serie del *cartoons* si sono viste anche in Italia nel 1998-'99 su Europa 7. *Tenku no Escaflowne* (*I cieli di Escaflowne*, tradotto letteralmente *Escaflowne dei cieli*), prodotta dalla Sunrise nel 1996, si deve alla lungimiranza di Kawamori Shoji, *mecha designer* anche di *Macross*, e alla regia di Akane Kazuki. In *Escaflowne*, arricchita da una colonna sonora eccezionale a cura di Hanno Yoko e Mizoguchi Hajime, vi è un uso approfondito e spettacolare – quanto discreto – della computergrafica, volta al raggiungimento di effetti cinetici impressionanti. Cfr. Murakami S., *Anime in tv*, cit., pp. 182-83, e G. Cannarsi - A. Marani, *I cieli di Escaflowne*, «Animania», n. 6 (nuova serie).

65. *Spectreman* è un telefilm della Toei del 1972; *Megaloman*, della Toho e Fuji, è del 1979; *Ultraman*, creato dal mago degli effetti speciali di *Godzilla*, Tsuburaya Eiji, comprende molte serie dal vero, prodotte dal 1968 in poi. In Italia *Ultraman* è apparso dal settembre 1981 su Tele 59, e un discreto merchandising è stato introdotto da Gig.

66. *Denjiman*, una serie robotica dal vero prodotta nel 1980 dalla Toei, giunse in Italia su TRR nell'ottobre 1981.

67. *Zaborgar*, giunto in Italia nel Marzo 1983 su Video Como 42, narra di un ragazzo dotato di una motocicletta «particolare»: al comando ricevuto dal casco del pilota, la moto si trasforma in un robot di dimensioni poco più che umane, ZABORGAR appunto, in un tripudio di mosse di *karate* e di gadget tecnologici. Di *Guerre tra galassie* non

abbiamo notizie precise: si tratta comunque di un serial fantascientifico del 1978 – giunto in Italia su varie reti locali, come Tele 59, nel gennaio 1980 – copiato da *Guerre stellari*, con delle aggiunte tipiche giapponesi: i due protagonisti si trasformano nei due supereroi METEORA e MARABOSHI, l'uno rosso e l'altro blu, dotati di armi fantascientifiche come la spada telescopica, che imita il concetto di spada laser di *Star Wars*, ma con una struttura in metallo. Inoltre, anche sulla scorta del *Capitan Harlock* di Matsumoto Leiji, è onnipresente la figura della misteriosa donna che di tanto in tanto appare nella serie, figura carismatica e dai connotati mistici: lunga chioma bionda (ma con tratti somatici orientali!), vesti lunghe e svolazzanti, comandante un fantasmatico galeone spaziale.

68. *X-Bomber*, prodotto dalla Jin nel 1980, ha goduto di un discreto merchandising grazie ai giocattoli Ceppi Ratti. L'elemento principale di *X-Bomber* sta non solo nell'elemento puramente tecnico (i pupazzi animati e i modellini in scala di robot e astronavi) ma anche in quelli narrativi: degli alieni *cyberpunk*, con commistioni figurative fra uomo, macchina e insetto, e la figura della bella LAMIA, la misteriosa giovane che custodisce un segreto.

69. *Born Free* (1976-77) è la prima serie incentrata sulla commistione fra disegni animati e riprese dal vero. *I-Zemborg* (1977) narra di AI e ZEN, due fratelli cyborg alle prese con la stirpe dei dinosauri, evolutisi e risvegliatisi per riconquistare il mondo. *Tansor 5* è una serie del 1979, trasmessa in Italia nei primi anni Ottanta. Cfr. F. Colpi, *Jurassik Park nel Sol Levante*, «Mangazine», n. 28, cit.

70. Le TARTARUGHE NINJA negli anni Ottanta sono state delle star multimediali: giocattoli, *cartoons* e film dal vero, con gli attori travestiti con tute di lattice. Il fumetto (di Kevin Eastman e Peter Laird) vide la luce nel 1984, il *cartoon* nel 1986. Cfr. per esempio M. Giusti, *Dizionario dei cartoni animati*, cit., pp. 388-90.

71. *Shintakarajima*, disegnato da Tezuka Osamu su una storia di Sakai Shichima e pubblicato nel 1947 nel formato *akahon* ('libri rossi'), lungo ben duecento pagine e strutturato come i fotogrammi di un disegno animato, vendette in Giappone ben 400.000 copie.

72. Sul cinema e i suoi codici linguistici cfr. il propedeutico A. Costa, *Saper vedere il cinema*; sul montaggio cfr. soprattutto G. Millar - K. Reisz, *La tecnica del montaggio cinematografico*; sulla critica cinematografica cfr. ad esempio F. Casetti, *Teorie del cinema*; sul cinema d'animazione cfr. G. Bendazzi, *Cartoons*, e G. Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, cit.

73. Sul fumetto e i suoi codici grafici cfr. i saggi R. Gubern, *Il linguaggio dei comics*, D. Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Scott McCloud, *Capire il fumetto* e il nostro *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*, in particolare l'Appendice, *Una nota sulle «temporalità» nel fumetto*, pp. 153-58.

III. *Anime* nella tormenta

Il discorso sull'animazione giapponese sarebbe incompleto senza che si ripercorresse, anche solo a grandi linee, la «cronaca» dell'arrivo in Italia delle serie – o almeno delle più importanti – che hanno alimentato loro malgrado le polemiche sulla violenza dei *cartoons* giapponesi, dei loro valori definiti «così lontani dalla nostra cultura», delle denunce di eccessivi ed espliciti richiami erotici.

Cercheremo di tracciare qui un rapido percorso attraverso le principali fasi della *querelle* sui disegni animati giapponesi, integrando così gli interventi e le citazioni già proposti nel Capitolo II.

III.1. Breve cronaca di un'«invasione»

Prima dell'arrivo nelle nostre televisioni del vero e proprio immaginario eroico degli *anime*, l'Italia aveva potuto assistere non solo a una serie di film *live*, d'autore e più «commerciali», provenienti dall'Oriente – in particolare Hong Kong, Cina e Giappone – ma anche ad alcuni lungometraggi animati giapponesi, fra cui i già citati *Saiyuki* del 1960 (tradotto da noi come *Le tredici fatiche di Ercolino*), *Anju to Zushiomaru* del 1961 (*Robin e i due moschettieri e mezzo*, proiettato nel 1975), *Andersen Monogatari* del 1968 (*Le meravigliose favole di Andersen*, qui nel 1969), *Nagagutsu o haita neko* del 1969 (*Il gatto con gli stivali*), e pochi altri. Da questo frammentario e circoscritto panorama filmico, indirizzato prevalentemente a un pubblico di soli bambini e incentrato per lo più su temi tradizionali della cultura orientale o su fiabe europee rivisitate, la critica cinematografica italiana *mainstream* – tantomeno quella televisiva – nonostante i premi e le segnalazioni ai festival del cinema non giudicò la cinematografia d'animazione giapponese particolarmente interessante se comparata con l'impero disneyano.

Qualcosa di completamente diverso doveva invece avvenire con l'immaginario eroico televisivo giapponese: una vera e propria ri-

voluzione narrativa e figurativa che avrebbe avuto una grande e permanente risonanza fra i bambini e i ragazzi non solo per il grado di coinvolgimento della maggior parte dei serial in questione, ma anche per la loro onnipresenza mediale. I membri della *Goldrake-generation*, ignari di trovarsi nel bel mezzo degli anni di piombo, vissero quel periodo a stretto e *quotidiano* contatto televisivo e multimediale con i loro beniamini. Vediamo adesso, a grandi linee, come.

III.1.1. In televisione

Il 1975 fu in Italia un vero e proprio anno «spartiacque», per tre ragioni. La prima è che proprio in quell'anno la Rai decise di introdurre nella sua programmazione quotidiana la cosiddetta *fascia oraria delle 19*, durante la quale cominciarono per la prima volta a venir trasmessi i telefilm e i disegni animati americani con cadenza *giornaliera*. Finiti i tempi della *Tv dei ragazzi*, uno spazio molto circoscritto e con cadenza settimanale, la nuova organizzazione del palinsesto ebbe notevoli effetti sull'utenza. Scrivono Bono e Castelli:

> L'improvvisa iterazione [dei programmi televisivi] scatena reazioni impensabili. Programmi che prima parevano bruttissimi, una volta proposti quotidianamente diventano d'improvviso eccezionalmente belli. *Furia, cavallo del West* raggiunge i massimi dell'indice di gradimento. [...]. Lo stesso accade con *Happy Days* e il suo protagonista, Fonzie [...]. [Cfr. *"Big Business" all'italiana*, «IF», n. 5/8, 1983, cit.]

Il secondo evento è il cambiamento legislativo che portò nel 1976 alla moltiplicazione delle emittenti private nazionali e – soprattutto – locali (cfr. ad esempio E. Menduni, *La più amata dagli italiani*, cit., e A. Grasso, *Storia della televisione italiana*, cit.), con la necessità di riempire al più presto e nella maniera più economica possibile ore e ore di programmazione ancora vacanti, e dunque la ricerca di programmi già pronti, poco costosi e di discreta qualità: a questo punto, i prodotti Hanna & Barbera da un lato e gli *anime* dall'altro offrirono un terreno sicuro cui attingere.

Il terzo evento accadde proprio nel biennio 1975-'76: in Italia arrivarono le prime due serie televisive animate giapponesi. La prima serie nipponica giunse in Italia nel 1975: *Vicky il vichingo*, prodotta l'anno precedente dalla Toei Doga in collaborazione con la tedesca Munchen Merchandising. Si trattava di un'opera umoristica caratterizzata da un design europeo e non ebbe particolare successo né alimentò polemiche, proprio perché ricalcava un'idea di serialità bambinesca e «inoffensiva» per gli stilemi occidentali.

Subito dopo VICKY, nel 1976 «si aprirono le danze»: fu la volta di HEIDI, la cui eponima serie ebbe fin da subito uno strepitoso successo. *Heidi*, ancora coprodotta dalla Munchen, stavolta con la giapponese Zuiyo, fu mandata in onda dalla Rai, e a dire il vero oggi l'eco delle (blande) polemiche che suscitò si è quasi del tutto persa: insieme alle poche altre serie nipponiche di cui la Rai ancora oggi

detiene i diritti, *Heidi* continua a essere replicata, da più di vent'anni, grazie soprattutto al design accattivante, alla storia d'ambientazione europea e alla delicatezza di fondo dei temi trattati.

Dopo *Heidi* vi fu una sorta di «quiete prima della tempesta», perché si dovette aspettare l'aprile del 1978 per vedere sugli schermi italiani un'altra serie giapponese. Questo per almeno due motivi: perché ancora non era chiaro il tipo di impatto che questa nuova cinematografia avrebbe potuto avere sul pubblico italiano, così abituato ai *cartoons* americani (*Heidi*, infatti, aveva un impianto scenografico e un'articolazione narrativa di tutto rispetto, molto complessi rispetto alla semplicità dei disegni animati *made in Usa*), inoltre qualche resistenza proveniva da chi sosteneva che importare, anche delle serie giapponesi, oltre a quelle Usa, avrebbe provocato un ulteriore indebolimento dei pochi studi italiani di animazione.

Tuttavia, contro queste due ragioni, altre due ben più forti l'ebbero vinta: il prezzo conveniente dei serial nipponici, che venivano acquistati già pronti per cui l'unico serio lavoro da fare prima della messa in onda era l'adattamento (fase comunque impegnativa), e l'estrema, inaspettata innovatività e spettacolarità della loro maggior parte. Oggi questa ragione è sottovalutata, ma passare da FRED e BARNEY degli *Antenati* ad ACTARUS e ALCOR di *Atlas Ufo Robot* non solo nel 1978 rappresentò un «salto della fede», ma soprattutto il radicale cambiamento di punto di vista, il passaggio verso un altro e più moderno paradigma sul concetto di *cartoon*.

Ecco le parole di Nicoletta Artom, che introdusse in Italia il serial di GOLDRAKE, tratte da *Vita col fumetto* di Sergio Trinchero:

> «Sergio, ho visto dei cartoni animati giapponesi... incredibili... una cosa nuovissima... mai vista... non si può dire nemmeno che siano di fantascienza! È un mondo di robot, pilotati da esseri umani. Che si trasformano. Volano. Uomini che diventano macchine... si dividono in due...». [...] devo dire che resto impressionato dalla suspense che i giapponesi riescono a suscitare con mezzi tutto sommato modesti: truka, montaggio e animazione parziale. [...] una pagina nuova del *cartoon* di consumo. Do senz'altro la mia approvazione ad inserirli nel nuovo ciclo di «Buonasera con». I funzionari [Rai] invece restano ancora scettici. Non sanno che fatturato li aspetta con Mazinga & Co. [Cfr. S. Trinchero, *Vita col fumetto*, citato in L. Raffaelli, *Le anime disegnate*, cit., pp. 148-49]

Nicoletta Artom, il cui nome potrebbe essere quello di uno dei protagonisti della sua «creatura» televisiva. Gli appassionati *devono* conoscere il suo nome, perché forse GOLDRAKE non sarebbe giunto in Italia se non fosse stato per lei. Se non altro, non nel 1978. Nell'aprile di quell'anno nacque a tutti gli effetti il fenomeno giapponese in Italia. *Atlas Ufo Robot* sbriciolò tutti i parametri con i quali prima si era interpretata l'idea di *cartoon*, e di lì a poco il suo inatteso e travolgente successo diede vita a un'inarrestabile cascata di giocattoli, riviste, libri illustrati e, soprattutto, di nuove serie televisive

importate dal Giappone a tutto spiano. Tra il 1979 e il 1980 giunsero nel nostro etere tutte le altre serie robotiche di Nagai Go: *Mazinga Z*, *Il Grande Mazinga*, *Space Robot* e *Jet Robot*, *Jeeg robot d'acciaio*, *Gaiking*. Giunsero inoltre molti dei «classici» della *Goldrake-generation*: *Remì*, *Candy Candy*, *Capitan Harlock*, *Lupin III*.

Il cosiddetto *anime boom*, che in Giappone nacque e si affievolì fra il 1977 e il 1983, anche nel nostro Paese oscillò intorno alle stesse date, mettendo da parte il 1976 e l'arrivo di *Heidi*, che fu una specie di *ouverture* all'«invasione» giapponese.

Tuttavia il *boom* non interessò soltanto «in positivo» gli *anime*, con l'onnipresenza televisiva, il vasto merchandising e le pubblicazioni cartacee (autentiche e soprattutto apocrife), ma anche la stampa «apocalittica», che negli atteggiamenti ondulò fin da subito fra una comprensibile preoccupazione per l'eccessiva esposizione dei bambini al video e un'insana nevrosi nippofobica di cui ancora oggi si sentono gli effetti nei discorsi sulla TV e sull'animazione giapponese. Ecco cosa veniva scritto sul quotidiano «Il Giornale» nel 1978, poco dopo le prime puntate di *Atlas Ufo Robot*: «Il capofila è Goldrake, che nell'originale nipponico ha un nome impronunciabile. Viene prontamente ribattezzato con la fusione di Goldfinger e Mandrake» (citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 1, cit.).

Questa può essere considerata una breve *summa* dei pregiudizi ideologici verso prodotti lontani. Nelle sfumature del frasario scelto, apparentemente ironico, si coglie una profonda insofferenza: GOLDRAKE è un «capofila», e non, per esempio, «il personaggio più famoso»; il suo nome è «impronunciabile», quindi distante, difficile, antipatico. Anche se *Ufo Robot Grendizer*, il nome originale della serie, non è affatto ostico. Che poi il nome «Goldrake» sia la fusione fra GOLDFINGER e MANDRAKE ci pare sia una supposizione gratuita: il giornalista avrebbe almeno dovuto dichiarare la fonte di quell'informazione. Meglio, a questo punto, attribuire agli adattatori un ragionamento del genere: GOLDRAKE è un robot-samurai, proviene da un Paese dove il *drago* è un tema figurativo molto presente, ha delle corna dorate, dunque gli *editors* scelsero un nome evocativo, *Gold-drake*, 'drago d'oro'. Di sicuro sarà fantasiosa anche la nostra ipotesi, ma ci sembra se non altro più sensata; in ogni caso, *Atlas Ufo robot* giunse in Italia per vie traverse e fu filtrato dall'*editing* francese. In Francia GOLDRAKE è conosciuto come GOLDORAK, e qui in Italia, nomi come ACTARUS, RIGEL e PROCTON derivano proprio dall'edizione d'Oltralpe. Tornando al nome, il nostro giornalista avrebbe dovuto almeno essere a conoscenza che nel 1966 Renzo Barbieri e Sandro Angiolini avevano ideato un fumetto chiamato proprio *Goldrake*, basato sulle vicende di un agente della *Cia* disegnato sulle fattezze di Jean-Paul Belmondo e pubblicato dalla EP (cfr. *La grande avventura dei fumetti*, vol. VIII, *Dizionario*, p. 104). Ma tant'è.

La «violenza» di GOLDRAKE & Co scatenò in brevissimo tempo le «proteste» non solo dei genitori più apprensivi ma anche dei politici. Andrea Borri, presidente democristiano della Commissione parlamentare di vigilanza, asserì a proposito della violenza in TV:

> E noi infatti vogliamo intervenire al più presto perché tutto questo lo consideriamo un abuso e uno scandalo. Come pure riteniamo fuori luogo quei cartoni giapponesi in cui si predica solo e soltanto la violenza. Siamo per l'abolizione e quanto prima ne parleremo con Manca e Agnes per trovare un accordo immediato. [Cfr. A. Borri, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 1, cit.]

I bambini vennero perfino strumentalizzati dalla scuola. Il 1° maggio del 1980, in pieno *anime boom* italiano, «Il Resto del Carlino» pubblicò una lettera firmata dagli alunni di una quarta e di una quinta elementare di Sasso Marconi, in provincia di Bologna:

> Abbiamo visto la trasmissione *L'altra campana*, ne abbiamo discusso in classe e siamo arrivati a questa conclusione. Siamo d'accordo con i genitori e le maestre che hanno detto che Goldrake è violento e non istruttivo. Noi smetteremo di vedere quei cartoni animati, ma i nostri genitori dovrebbero smettere di vedere film pornografici e leggere giornalini pure pornografici. Questi giornaletti molte volte capitano in mano a bambini piccoli e non sono certamente istruttivi. [Cfr. «Il Resto del Carlino», 1° maggio 1980, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 2, cit.]

I redattori della rivista «Yamato», che hanno raccolto per anni stralci di articoli e dichiarazioni a proposito dei disegni animati giapponesi, commentano l'articolo secondo una linea che ci vede in completo accordo: la retorica e inautentica «saggezza infantile» di cui questa lettera si fa portatrice è in effetti «terribile», perché non solo è filtrata dalle opinioni degli insegnanti, ma è anche sconveniente: i genitori sono ritratti agli occhi dei piccoli studenti come abituali e convinti consumatori di riviste pornografiche, e tutta la lettera è strutturata come un baratto: io non faccio questo, ma tu non fare quello. Chissà cosa pensano oggi quei ragazzi di Sasso Marconi, concludono opportunamente gli autori di «Yamato». Oggi hanno circa trent'anni, rispondiamo noi, e probabilmente alcuni (o molti) di loro sono degli appassionati di *anime* o comunque ricordano con affetto CANDY e OSCAR, LICIA e SPANK, HARLOCK e JEEG. Ma soprattutto, ci scommettiamo, ricordano GOLDRAKE.

Per tornare però alla citazione dei ragazzi di Sasso Marconi, viene ivi nominata la trasmissione TV *L'altra campana*. Di che si tratta? Ora, nella primavera del 1980 la trasmissione di Rai Due del venerdì sera condotta da Enzo Tortora ospitò un gruppo di genitori e insegnanti di Imola, i quali polemizzarono fortemente nei confronti di *Atlas Ufo Robot* e di altri disegni animati giapponesi, considerandoli «brutti», «diseducativi», «portatori di valori sbagliati e pericolosi» (cfr. E. Romanello, *20 anni di cartoni giapponesi*, «Sushi», n. 3). Fin dall'arrivo in Italia di *Heidi* e, soprattutto fra il 1978 e il 1980, con lo stesso *Atlas Ufo Robot* e altri serial come *Remì* e *Candy Candy*, le polemiche si erano levate da più parti sulla stampa, in TV, a scuola e fra la società civile; ma da quel momento, dai genitori infervorati di Imola in poi, il clima si inasprì ancora di più e l'Italia,

in qualche modo, «si divise». Da un lato opinioni equilibrate e scevre di forti pregiudizi, come quella di Oreste Del Buono, che giudicò i robot giapponesi come «parenti degli eroi epici e della tradizione popolare, dai samurai ai pupi siciliani», e quella di Giuliano Malerba, che da parte sua dipinse «come molto più diseducativi i telefilm statunitensi come *Happy Days*, che presentano un modello di gioventù becera e conformista» (*ibidem*). Fu così che, in qualche modo, cominciò l'opposizione fra gli strenui difensori dei serial americani o «americaneggianti», ritenuti inoffensivi e latori di sani valori occidentali, e i disegni animati giapponesi, definiti disumani (perché «creati dai computer»), violenti, melensi e così via.

La «tormenta mediale» in cui gli *anime* si vennero a trovare durò parecchio, più o meno fino alla metà degli anni Ottanta, senza che peraltro migliorassero i toni o si approfondissero le argomentazioni critiche da parte degli «apocalittici». Frattanto, però, gli appassionati stavano crescendo – e stavano venendo a conoscenza della parola *otaku* – rendendosi sempre più conto delle critiche, spesso ingiustificate e scarsamente motivate, che venivano avanzate nei confronti dei beniamini della loro infanzia. Riportiamo qui di seguito un lungo stralcio di una bella e sarcastica lettera spedita nel 1993 a un'importante rivista specializzata da un appassionato lettore e spettatore di *manga* e *anime*, che la dice lunga sulle disparità nell'atteggiamento critico che l'opinione pubblica e i media italiani hanno sempre voluto manifestare a proposito dei prodotti occidentali da un lato e di quelli orientali dall'altro:

> Guardo *Ken* [*il guerriero*] e non capisco perché solo *Mad Max* può portare un giubbotto di pelle con spalline di cuoio e lottare per la sopravvivenza nel mondo post-nucleare e perché solo Van Damme & Co possono allagare il ring di sangue. Guardo *Saint Seiya* [*I Cavalieri dello Zodiaco*] e non capisco perché solo il ragazzo dal kimono d'oro può lanciare raggi luminosi dalle mani e perché solo gli Highlander e gli Jedi posseggono il cosmo. Guardo *Kimagure Orange Road* [*È quasi magia Johnny*] e non capisco perché solo telenovelas e soap operas americane possono descriverci i sentimenti umani. Guardo *Yamato* [*Star Blazers*] e non capisco perché solo l'Enterprise può spingersi là dove nessun uomo è mai giunto prima. Guardo *Lamù* e non capisco perché solo Dan Aykroyd può sposare un'aliena. Guardo *Akira* e non capisco perché solo gli *Scanners* hanno il potere di farti scoppiare la testa. Guardo *Tommy la stella dei Giants* e non capisco perché solo Robert Redford è il migliore. [...]. E l'elenco potrebbe continuare all'infinito. Insomma non capisco perché si debba considerare la cultura giapponese così lontana dalla nostra [...]. E badate che non sono un filonipponico antiamericano, anzi, tutto ciò che è made in USA mi ha sempre affascinato come tutto quello made in Japan [...]. Ho avuto occasione di rivedere (grazie a Junior TV) *Goldrake*, *Mazinga* e *Jeeg* con gli occhi di un adulto e non ho proprio visto nessuna delle cose orribili che i grandi di dieci anni fa dicevano di vederci. [...]. Quando avevo tre anni andai a vedere *Biancaneve* [*e i sette nani*, di Walt Disney] e scoppiai in lacrime quando vidi la Regina trasformarsi nella Strega, ma non ho subito traumi e questo episodio, che tra l'altro mi ha aiutato a superare alcune paure tipiche dei bambini, me lo hanno dovuto ricordare i miei genitori. L'argomento può sembrare ritrito ma, sapete una cosa?, farcelo sembrare tale è proprio quello che vuole certa gente così alla fine ci stuferemo e loro l'avranno vinta [...]. [Cfr. la lettera di R. Corsaro, *La lettera del mese*, «Mangazine», n. 28]

Questo lungo brano costituisce con un'ottima approssimazione lo stato d'animo della maggior parte dei fan di animazione giapponese in Italia, una generazione fortemente in conflitto con la stampa e l'opinione pubblica proprio a causa della miopia sociologica, psicologica, oltre che culturale *tout court*, della generazione precedente, quasi costantemente incapace di dialogare con i giovani sul significato delle rispettive passioni e sulla pregnanza, per la propria gioventù, degli immaginari eroici di riferimento.

Tale «anticipo» ci è comunque solo servito per dare un'idea di quelle che nel corso degli anni Novanta sarebbero state le «risposte», da parte dei rappresentanti della *Goldrake-generation*, ai censori degli *anime*: delle repliche che sarebbero arrivate molto dopo l'estinzione dei fuochi polemici degli anni Ottanta, e che a loro volta avrebbero alimentato altre scintille critiche, altre discussioni – spesso improprie – da parte di sedicenti «esperti», psicologi, mass mediologi, studiosi di illustrazione e/o animazione, ma anche di mode e tendenze giovanili. Di tutto ciò si parlerà nel par. III.3; adesso è più produttivo continuare nel nostro breve *excursus* «storico».

III.1.1.1. Cronologia essenziale

Proponiamo ora un brevissimo e selezionato elenco di *alcune* delle principali serie TV giunte in Italia dal 1975 al 1983. Esso, volutamente incompleto (per dati più esaustivi cfr. «IF», n. 5/8, 1983, cit.), delinea il primo periodo degli *anime* in Italia, e ha uno scopo dimostrativo. È un quadro generale per rendere conto in modo organico della successione d'arrivo degli eroi più amati della *Goldrake-generation*. Va infatti ricordato ancora una volta che questa è una selezione *superstringata*: le serie giunte in Italia dal 1976 al 1990 sono circa trecentocinquanta, senza considerare gli special televisivi e i film direttamente trasmessi in TV. Qui sono dunque segnalate solo le maggiori serie, anno dopo anno, dal 1975 fino al 1983 – cioè negli anni dell'*anime boom* italiano – e il primo canale di messa in onda; per quanto riguarda le reti regionali, il più delle volte la serie fu trasmessa da più emittenti nello stesso periodo.

1975 *Vicky il vichingo* Rai Uno

1976 *Heidi* Rai Uno

1978 *Atlas Ufo Robot* Rai Due
Danguard Tele 59

1979 *L'ape Maia* Rai Uno
Remì Rai Uno
Capitan Harlock Rai Uno
Jeeg robot d'acciaio Canale 5
Kimba, il leone bianco Canale 5
Il Grande Mazinga Canale 5
Lupin III Italia 1
Ryu, ragazzo delle caverne Italia 1
Gundam Telemontecarlo

1980 *Mazinga Z* Rai Uno
Anna dai capelli rossi Rai Uno
L'ape Magà (seconda serie) Italia 1
Charlotte Italia 1
Péline Story Italia 1
Space Robot Italia 1
Judo Boy Telelibera Firenze
L'ape Magà (prima serie) Tele Alto Milanese
Star Blazers TV della Svizzera italiana
Kum Kum Telemontepulciano
Candy Candy Tele Radio Reporter
Gakeen, robot magnetico Tele 59
Il fantastico mondo di Paul Canale 51
Grand Prix e il campionissimo Canale 51
Jet Robot Canale 51
Daitarn 3 Canale 51
La principessa Zaffiro Antenna 3
Fantaman Antenna 3

1981 *Capitan Futuro* Rai Uno
Bia, la sfida della magia Rai Due
Sasuke, il piccolo ninja Canale 5
La battaglia dei pianeti Canale 5
La spada di King Arthur Italia 1
Supercar Gattiger Italia 1
Daltanious Italia 1
Tekkaman Canale 51
L'invincibile robot Trider G7 Canale 51
Zambot 3 Tele Radio Reporter
Starzinger Tele Radio Reporter
Gordian Tele Radio Reporter
God Sigma Tele Radio Reporter
Arrivano i Superboys! Televenezia
Addio Giuseppina Tele 59

1982 *Marco* Rai Uno
Astroboy Rai Uno
Galaxy Express Rai Due
Doraemon Rai Due
Golion Canale 5

La Regina dei Mille Anni Canale 5
Gotriniton Canale 5
Piccole donne Canale 5
Lady Oscar Italia 1
Sally la maga Italia 1
Mimì e la Nazionale di palla a volo Italia 1
Cyborg, i nove supermagnifici Italia 1
Hello, Spank! Italia 1
Belle e Sebastien Italia 1
Cuore Rete 4
L'Uomo Tigre, il campione Rete 4
Conan, il ragazzo del futuro Rete 4
I bon bon magici di Lilly Rete 4
Sam, ragazzo del West Rete 4
Jenny la tennista Rete 4
Hurricane Polymar Rete 4
Rocky Joe Rete 4
Flo, la piccola Robinson Rete 4
Lupin III (seconda serie) Tele 59
Baldios Telenord
Le nuove avventure di Marco Polo Tele 52
Toriton Tele Radio Reporter
Sampei, ragazzo pescatore Tele Radio Reporter

1983 *Ulisse 31* Rai Uno
L'uccellino azzurro Italia 1
Carletto, principe dei mostri Italia 1
Yattaman Rete 4
Dottor Slump Rete 4
Il magico mondo di Gigì Rete 4
Tiger Mask II Tele 59

Sono appena ottanta *anime*. Meno di un quarto del numero totale di serial giunti da noi al 1990. Da questo indicativo schedario risulta evidente che il 1981 e il 1982 siano stati, per numero di serie, gli anni centrali dell'*anime boom*, anche se la programmazione di nuove serie non si è mai arrestata.[1]

Anzi, proprio dalla metà degli anni Ottanta nuovi grandi successi attendevano le televisioni italiane, anche se circoscritti agli introiti pubblicitari ed editoriali più che al merchandising dei giocattoli: *Holly & Benji, due fuoriclasse*, *Ken il guerriero*, *L'incantevole Creamy*, *Magica magica Emi*, *Robotech*, *Kiss Me Licia*. Il periodo 1978-1983, tuttavia, costituisce il periodo «aurorale» per la *Goldrake-generation*, cioè per quella fascia di persone che oggi oscillano più o meno fra i trentadue e i vent'anni. In realtà, se da un lato una suddivisione generazionale di questo tipo è «rischiosa» – ci sono fan sia più giovani sia più grandi – dall'altro va detto che in Italia questo tanto decantato *anime boom* è stato per certi aspetti più esplosivo che in Giappone, e comunque discretamente continuativo; inizialmente più rumoroso ma sempre costante, con alcuni momenti di grande evi-

denza a causa delle polemiche sui serial considerati maggiormente «pericolosi», come il più volte nominato *Ken il guerriero* o il talvolta «erotico» *È quasi magia Johnny*.

Un'ultima nota riguarda le emittenti che trasmisero i disegni animati giapponesi. Da un avvio «in grande stile» della Rai, che acquistò, sotto la guida lungimirante degli addetti ai prodotti esteri, dei serial di qualità come *Heidi*, *Atlas Ufo Robot*, *Remì*, *Anna dai capelli rossi* e *L'ape Maia*, ben presto la Fininvest, meno attenta alle polemiche giornalistiche sulla violenza o la diseducatività degli *anime*, prese il sopravvento su tutte le altre reti, nazionali e regionali, divenendo la prima azienda italiana a diffondere gli eroi giapponesi. Per anni la Fininvest ha avuto il primato di trasmissione degli *anime* in Italia, anche se ha in seguito finto di «sconfessare» questa sua corsa all'accaparramento dei titoli in favore di una politica più attenta alle opinioni dei genitori, che però si è di fatto tradotta in una censura indiscriminata.

Oggi può apparire strano ai fan più giovani, ma fu proprio la Fininvest a trasmettere serie splendide ma «nell'occhio del ciclone» come *Jeeg robot d'acciaio* e *Space Robot*, o *anime* dalle tematiche controverse come *Lady Georgie*, *Sam ragazzo del West* e *L'Uomo Tigre, il campione*. Tutte serie che, insieme a molte altre – della Fininvest come della Rai – sono state in seguito cedute e replicate da una miriade di piccole stazioni private, come la laziale Super Tre e il circuito nazionale di Junior tv (oggi Jtv).

III.1.2. In edicola e in libreria

Il fenomeno degli *anime* in Italia, sia durante il periodo 1978-1983 sia nei sette anni successivi e oltre, ovviamente non ha interessato solo l'affollamento dei palinsesti televisivi – fino a sei-sette ore al giorno, *consecutive*, di eroi giapponesi.

Il cosiddetto «big business all'italiana» riguardante i personaggi giapponesi interessò subito anche le case editrici, piccole e grandi, che sull'onda dei successi televisivi decisero di «buttarsi» in avventure editoriali, a volte molto proficue, a volte meno. Albi di figurine, riviste con fumetti realizzati in Italia, albi da colorare, cancelleria scolastica. Fu un florilegio di giornali per i bambini: «Atlas Ufo Robot», «Star Blazers», «Mazinga Z», «Il Grande Mazinga», «Il Trenino», poi divenuto il più celebre «TV Junior», «La Banda TV», «L'apemaia», «Ciao Ciao», «Cartoni in Tivù», «Telefumetto», «Noi supereroi», «Oggi cartoni»; accanto a essi, perfino una casa editrice prestigiosa come la Fabbri decise di lanciarsi nell'affare degli *anime*, ma con un taglio più elegante e meno improvvisato, pubblicando dei libri cartonati con le avventure di LADY OSCAR e CANDY CANDY e perfino una longeva rivista, «Candy Candy», su cui apparve il fumetto originale giapponese. Dal canto suo, la direzione del «Corriere dei Piccoli», da anni in lento declino, decise di risollevare le sorti delle vendite pubblicando quelli che oggi vengono denominati *anime comics*, cioè dei fumetti che al posto dei disegni presentano dei fotogrammi dei disegni animati. Moltissimi eroi giapponesi, il più delle volte trasmessi sulle reti Fininvest, apparvero sul «Corrierino», fino alla sua inesorabile chiusura, avvenuta pochi anni orsono.[2]

Oltre alle riviste da edicola, molte pubblicazioni librarie decorose videro la luce in questi anni, alimentando la sensazione, nei bimbi e nei ragazzi, che tutto un mondo di eroi giapponesi fosse a loro disposizione. Di più: come s'è già detto, il fatto più importante da un punto di vista dell'evoluzione dell'immaginario giovanile fu la moltiplicazione esponenziale del numero di eroi, che non consistè in un semplice avvicendamento generazionale, in una sostituzione dagli eroi del passato a quelli del futuro – ad esempio, dal CORSARO NERO a CAPITAN HARLOCK. L'invasione pacifica degli *anime* in Italia decretò una *stratificazione eroica*, una convivenza fra personaggi classici, già ampiamente istituzionalizzati, di ambito europeo e cari alla generazione dei «padri», e dei nuovi *characters* alla ribalta, assolutamente inediti, sconosciuti, differenti da tutto quanto l'Occidente avesse visto fino ad allora e per questo valutati fin dai loro esordi con grande diffidenza e ostilità.

La multimedialità degli *anime* naturalmente non si espletò solo in televisione e nei prodotti a stampa: fu molto presente anche dal punto di vista *musicale*, con un esercito di 45 giri e diversi LP con le raccolte delle sigle musicali più amate. La «musicalità» degli *anime* è uno dei loro maggiori *punti di forza* per i ragazzi della *Goldrake-generation*: non esiste una canzone del CORSARO NERO, tanto per rimanere allo stesso esempio di poc'anzi, ma esistono almeno due sigle italiane dedicate a CAPITAN HARLOCK, senza contare le suggestive colonne sonore delle due serie televisive. MACISTE è un eroe solamente visivo e cinematografico, ma per *Atlas Ufo Robot* fu realizzato in Italia perfino un album con svariate canzoni, dedicate ai maggiori personaggi del serial, che andarono a sommarsi al *soundtrack* giapponese. E così via. Quindi oggi i «figli», che siano *otaku*, nostalgici o che non pensino più con interesse e affetto ai loro beniamini d'infanzia, hanno bisogno solo di poche note per riconoscere un universo di sigle musicali le quali, automaticamente e in un batter di ciglia, li riportano indietro nel tempo e, soprattutto, fanno loro affiorare alla mente un turbinio di voci, immagini e sensazioni («proustiane», se si vuole) veicolate da antiche canzoni.

III.1.3. Dal giocattolaio

I giocattoli legati agli eroi giapponesi hanno venduto tra il 1978 e oggi milioni di pezzi. Tuttavia non si deve pensare che tutti gli *anime* giunti in Italia abbiano goduto di un loro merchandising, anzi: per lo più dal giocattolaio sono stati esposti oggetti relativi alle serie robotiche e fantascientifiche, e solo sporadicamente serie di altro genere hanno ricevuto un'attenzione similare, come nel caso di *Lady Oscar* e *Candy Candy*, le cui bambole oggi si possono ammirare solo alle mostre-mercato del fumetto e dei gadget come *Lucca Comics* o *Expocartoon*, e sono in vendita per i collezionisti a costi esorbitanti.

In effetti la dimensione del mercato oggettistico legato ai personaggi giapponesi fu nella maggior parte dei casi inferiore al mer-

chandising relativo a prodotti americani come gli animali Disney o altri eroi quali i MASTERS o BIG JIM. Ma la realtà dei giochi giapponesi si è rivelata un'altra: i giocattoli di GOLDRAKE, MAZINGA o CAPITAN HARLOCK vendettero molto perché inseriti in quel «circuito multimediale» di cui s'era parlato nell'Introduzione. Dal *cartoon* televisivo alla sigla su 45 giri da ascoltare con il proprio mangiadischi; dal giornale a fumetti al libro illlustrato; dall'album da colorare al quaderno per la scuola; dall'albo delle figurine all'adesivo dentro la cartina del chewing-gum; dal pupazzetto dentro il pacchetto di patatine al video in super otto o betamax; dal costume di carnevale al giocattolo vero e proprio: modellino, robot, gioco di società, statuetta, carro armato, e così via. La carriera multimediale di eroi come GOLDRAKE, DAITARN 3, TEKKAMAN, i GATCHAMAN, l'UOMO TIGRE, LADY OSCAR, è stata costellata di tutti questi diversi prodotti, inseritisi con una certa prepotenza fra il *Lego* e il *Meccano*, fra il *Playmobil* e le automobiline *Polystil* o *Bburago*. Il risultato agli occhi dei bambini (e per le tasche dei genitori) è stato un tripudio di nuovi giocattoli incredibilmente sofisticati sugli scaffali dei negozi: cavalluccio a dondolo e statuetta in legno di PINOCCHIO, addio – o almeno arrivederci – e via invece con «robottoni» lontani dall'ingenuità degli automi semoventi e luminescenti fino a quel momento *in auge*. I GOD SIGMA e i DALTANIOUS, i DAIMOS e i VOLTRON che negli anni Ottanta erano visibili dai giocattolai e nelle case di molti bambini (dei più fortunati) erano e sono degli elaboratissimi robot costituiti di mille pezzi, montabili e smontabili tanto difficilmente da un adulto quanto con velocità e proprietà da un bambino.[3]

Proprio questo ci pare il punto più importante da sottolineare: a parte la possibilità di un lavoro completo e filologico sul mondo dei giocattoli degli anni Settanta e Ottanta che sarebbe auspicabile realizzare (e che ci auguriamo qualcuno voglia attuare presto), a partire da GOLDRAKE e MAZINGA il mondo dei giocattoli in Italia non fu più lo stesso. Se prima i momenti creativi e di apprendimento nella vita ludica di un bambino si realizzavano nel gioco sociale *en plein air* e nelle costruzioni in legno e metallo (giudicate però da molti genitori e/o dagli stessi bambini di scarso divertimento e dunque non sempre acquistate, specie in tempi recenti), con i modellini trasformabili e assemblabili tratti dagli *anime* l'attenzione cognitiva dei piccoli si ampliò ad altri procedimenti, ad altre situazioni, diverse dal «classico» (ma sempre molto venduto) *Lego*. La qualità ingegneristica di questi giocattoli fantascientifici, il continuo «monta-e-smonta» delle varie parti di un robot, le ingegnose soluzioni di design in prodotti come GORDIAN (tre robot snodabili e apribili, di varie grandezze, che entrano l'uno nell'altro come le scatole cinesi), VOLTRON (cinque leoni meccanici che si trasformano nel busto e negli arti di un grande robot antropomorfo che per mani e piedi ha le fauci dei felini metallici), o l'estrema fantasia progettuale di personaggi come DIACLONE (un'enorme base-robot dal petto apribile che ospita una vasta plancia di comando ricca di pupazzetti umani che «brulicano» al suo interno) e i TRANSFORMERS (automobili, aerei e altri oggetti perfettamente in scala trasformabili in robot antropomorfi) hanno cer-

tamente perfezionato le «competenze ludiche» dei bambini delle nuove generazioni, la loro capacità di intervenire sulle forme e sugli oggetti per modificarli o, cosa anch'essa importante e da non sottovalutare, per comprenderne e attivarne il funzionamento.

Certo le capacità cognitive e percettive messe in moto da un *puzzle* di cinquemila tasselli, un set da «piccolo chimico», dei pennelli e un album di fogli bianchi o un particolareggiato *Meccano* stimolano egregiamente il divertimento e l'apprendimento del bambino, ma i robot e le astronavi tratte dagli *anime* ebbero una serie di risvolti forse più complessi. Da un lato ebbero una forte funzione ludica e di apprendimento: trovarsi a maneggiare oggetti così complessi a tre, quattro anni è un evento accaduto solo alla generazione dei «figli», i quali hanno sperimentato in Italia degli oggetti inizialmente progettati per i superstimolati bambini giapponesi; inoltre questi prodotti, figli del Giappone postmoderno e iperindustrializzato (se escludiamo le rozze imitazioni di produzione nostrana), hanno rivestito un ruolo importante a livello sociale, in quanto anelli più esterni di una catena multimediale il cui inizio era la TV. Trovarsi fra le mani, a cinque anni, la riproduzione del proprio beniamino televisivo, esattamente mentre in TV appaiono le sue avventure, per il bambino è nel 1978 un evento sensazionale: dà un senso di *appartenenza reciproca* fra lo spettatore e l'«oggetto» – è il caso di dirlo – del suo desiderio, ma soprattutto del suo *affetto*. La fidelizzazione del piccolo amante catodico e la nascita di un sentimento duraturo, che sopravvive alla fine delle avventure televisive e delle mode di mercato, passano proprio per questo *doppio possesso*: GOLDRAKE «possiede» il bambino, incollato al video, e il bambino possiede (dal suo sognante punto di vista, *per davvero*) il robot. La distinzione fra il robot *vero* e il robot *surrogato* a un certo punto diventa nebulosa e non è più presa in considerazione: è più vero il robot che ho fra le mani, che posso toccare (e che dunque esiste, è tangibile), ma che però è più piccolo di me, oppure è più vero il robot che vedo in TV, immateriale ma gigante e dotato di «vita» propria?

Quesiti in qualche modo accademici, ma a nostro parere interessanti per provare a comprendere i complessi, poco decifrabili sentimenti di un piccolo spettatore del tutto pervaso dall'eroe e talvolta *in sua balia*: un eroe del quale guarda le avventure, di cui possiede l'album e i libri, che è un giocattolo, una canzone, un poster nella stanzetta, un fumetto, un filmino che guarda da una piccola telecamera di plastica con la manovella, una gomma da masticare e una patatina fritta. Un eroe *onnipresente* che talvolta assume dimensioni semidivine, mistiche e *animiste*, com'è spesso animista la primitiva mentalità religiosa del bambino.

Proprio per questo il prossimo paragrafo (cfr. *infra*, par. III.2) sarà dedicato al primo e più fondamentale eroe della *Goldrake-generation*, GOLDRAKE per l'appunto; ora però è opportuno terminare il nostro breve itinerario attraverso le modalità con cui gli *anime* sono giunti in Italia, mettendo in luce altre polemiche e alcuni dei problemi relativi alle libertà che gli adattatori italiani si sono spesso concessi nel trasferire nelle nostre TV le serie giapponesi.

Vicky il vichingo; © Zuiyo/Munchen Merchandising.

A FIANCO
La sigla di *Capitan Harlock*: un *hit* del 1979.

SOPRA
Vita col fumetto di Sergio Trinchero, uno dei pochi testi in cui si accenna dei primi *anime* in Italia.

COLONNA A FIANCO
Alcune riviste italiane «fatte in casa», con fumetti tratti dagli *anime* ma dalle trame «apocrife» e piuttosto semplici: «Heidi», «La Banda Tv» e la celebre «Tv Junior», nata dalle ceneri de «Il Trenino».

IN ALTO, A DESTRA
Il libro illustrato dell'APE MAIA della Eri, che contiene i racconti di Waldemar Bonsels e delle illustrazioni dell'*anime*.

SOPRA
Uno dei libri illustrati di *Candy Candy* della Fabbri, che seguono la storia originale con disegni e fumetti.

IN ALTO, A SINISTRA
Pagina pubblicitaria dei TRANSFORMERS Gig, sulla quarta di copertina di un numero di «Topolino» di metà anni Ottanta.

IN ALTO, A DESTRA
Copertina del 45 giri con la sigla di *Supercar Gattiger*, un pezzo dal *sound* tipicamente anni Settanta che nel 1999 è stato «recuperato» e trasformato in un *hit* da discoteca.

SOPRA
Un modellino di TRIDER G7 in plastica e metallo.

A FIANCO
La graziosa bambola CANDY CANDY della Polistil che – grazie alla poliedricità dell'eroina – emulò per qualche anno la versatilità di BARBIE.

III.1.4. Gli adattamenti

Una particolarità – non solo italiana – delle vicende degli *anime* in Europa e in Occidente in generale riguarda il modo con cui molte serie sono state adattate: si può dire che v'è sempre stato uno scarso rispetto per l'integrità delle opere giunte fino a noi, anzi il più delle volte gli adattatori e i quadri di programmazione delle emittenti – soprattutto la Fininvest, oggi Mediaset – non hanno inteso gli *anime* acquistati come *opere* in senso proprio ma come «carne da macello», materiale audiovisivo per intrattenere i bambini e far felici le aziende acquirenti gli spazi pubblicitari interni a tali serial. L'acquisto delle serie giapponesi, ben fatte, divertenti e appassionanti ma soprattutto *poco costose* e già bell'e pronte, è sempre stato molto conveniente: bastava e basta tradurre i dialoghi e adattarli.

Appunto: *adattare*. Questo concetto, anziché «limitarsi» alla traduzione della componente vocale e alla creazione di una o due sigle italiane – ovviamente memorizzabili più facilmente dai bambini – si è spesso impropriamente esteso ai nomi dei personaggi, al montaggio delle sequenze, alla modifica dei sottofondi musicali, alla soppressione di alcune puntate, a un errato ordine di trasmissione degli episodi, alla censura di alcune scene e di alcuni dialoghi, al cambiamento del lessico e dei contenuti originari. Il più delle volte questi sono stati e sono degli «abusi» ai danni di un'opera che, seppure acquistata e pagata, andrebbe salvaguardata nella sua autonomia e integrità artistica; non solo, ma denota anche uno scarso rispetto perfino per il pubblico di riferimento, composto non solo di bambini ma anche di ragazzi più grandi e spesso di genitori, che guardano insieme ai figli alcuni programmi e, a una visione non distratta, si accorgono con facilità delle operazioni «illecite».

Questo *modus operandi* interessa gli *anime* fin dai tempi di *Atlas Ufo Robot*. Come s'è detto, la serie non fu acquistata direttamente dal Giappone, dunque gli adattatori della Rai si riferirono ad altre versioni già realizzate all'estero. Ma gli aspetti più macroscopici hanno a che fare con la particolare «posizione» del serial, che costituisce il terzo capitolo di una trilogia robotica di Nagai Go iniziata con *Mazinga Z* (*Mazinger Z*, 1972) e continuata con *Il Grande Mazinga* (*Great Mazinger*, 1974), una saga ricca di ramificazioni fra cui gli *anime* di *Getter Robot*, del 1974-'75 (in Italia *Space Robot* e *Jet Robot*) e di *Devilman* (1972). Tutte queste serie sono state trasmesse nelle TV italiane, tutte più o meno fedelmente – a parte alcuni svarioni nei nomi. Anche altre serie nagaiane di grande successo, come la celebre *Jeeg robot d'acciaio* (*Kotetsu Jeeg*, 1975), hanno ricevuto una trasposizione italiana, del resto molto ben confezionata nell'adattamento e nella riproposta dei nomi originali. Il punto è un altro: in Italia si è perso, nella programmazione errata dei vari serial, una buona parte del *senso* che l'autore aveva voluto dare all'avvicendarsi delle saghe. Soprattutto va detto che KABUTO KOJI, pilota di MAZINGA Z e collaudatore del GRANDE MAZINGA, appare nella «sua» serie, appunto *Mazinga Z*, e fa un'apparizione anche nel *Grande Mazinga*, serial in cui il protagonista è un altro pilota, TSURUGI TETSUYA; inoltre KOJI è coprotagonista di *Atlas Ufo Robot*. Ora, in Italia KOJI è stato ribattezzato RIO dagli adattatori Rai nella serie *Mazinga Z*, gli è stato lasciato il suo vero nome dagli adattatori Fininvest nel *Grande Mazinga*, e infine è stato chiamato ALCOR in *Atlas Ufo Robot*; *ma è sempre lo stesso personaggio*, e costituisce il *trait d'union* della cosiddetta *Mazinsaga*, la saga dei MAZINGA.

Il senso di queste notazioni appare chiaro se si considera da un lato l'impoverimento narrativo perpetrato nei confronti delle varie saghe; dall'altro le modalità «selvagge» con le quali i serial giapponesi, visti dalle emittenti italiane come dobloni aurei di una debordante cornucopia televisiva, vennero a gran velocità acquistati, montati, doppiati e trasmessi nel quinquennio 1978-1983 e anche negli anni a seguire, pur con un ritmo «rallentato» a causa dell'apparente sgonfiarsi del *boom* televisivo degli *anime*. Oggi risulta evidente che nel periodo dell'*anime boom* italiano erano tali e tanti, da parte dei distributori di merchandising e degli editori di *instant-magazines*, i miraggi di facili guadagni in termini di spazi pubblicitari, la voglia di novità e l'illusione di intrattenere i bambini con uno sforzo minimo, oltre all'oggettiva superficialità e distanza culturale con cui l'opinione pubblica guardava agli *anime*, che probabilmente la vicenda dei disegni animati giapponesi è stata financo positiva, considerato che una gran parte dei serial, più o meno di tutti i generi, sono stati tradotti in Italia con accettabili adattamenti.

Per quanto riguarda il primo periodo, ci sono naturalmente le dovute eccezioni: a parte i *cartoons* di Nagai, difettosi solo da un punto di vista cronologico e di collegamento ma professionalmente ben confezionati, arricchiti da doppiatori ottimi e – come nel caso di *Atlas Ufo Robot* – da colonne sonore italiane di densa qualità musicale, nel nostro Paese sono giunti altri serial precedentemente «maltrattati» altrove: la lunga saga *Uchu senkan Yamato* (ovvero *Corazzata spaziale Yamato*, 1974/83), che consta di tre serie televisive e svariati lungometraggi cinematografici, da noi è giunta nella versione rimaneggiata dagli americani con il nome di *Star Blazers*, impoverita nel montaggio, nell'adattamento vocale e nei nomi dei personaggi (cfr. *infra*, Parte terza, Scheda 29). Inoltre il doppiaggio di *Galaxy Express*, altra serie di Matsumoto Leiji, fu a dir poco sciatto e spesso in molte altre serie furono soppresse intere puntate dalla programmazione per scarsa attenzione da parte dei programmisti addetti. Come s'è segnalato anche altrove (cfr. *supra*, par. II.1.8.1), altri serial sono caduti nel corso degli anni tra le grinfie degli adattatori americani, capaci di rendere banale qualsiasi contenuto e graficamente sgradevole qualsiasi prodotto: è ciò che è accaduto nel 1981 alla prima serie della *Battaglia dei pianeti* (*Kagaku ninjatai Gatchaman*, 1972), le cui due serie successive sono poi state adattate in Italia, per fortuna, direttamente dalla versione giapponese.

L'immaginario eroico dagli *anime*, così per com'è giunto in Italia, si è insomma ritrovato nelle mani, generalmente, di buoni professionisti, anche se raramente v'è stato un effettivo rispetto per l'integrità dell'opera. Per un lungo periodo gli *anime* sono stati adattati con una certa fedeltà rispetto alle versioni originali; non sem-

pre per amore degli aspetti filologici, comunque, e talvolta per una pigrizia di fondo: molto più facile seguire pedissequamente la traccia originale che reinventarsi dialoghi e nomi o rimontare sequenze. Per fortuna questo destino ha interessato molte, moltissime serie, e solo a partire dalla metà degli anni Ottanta, purtroppo, una nuova politica televisiva inaugurata dalla Fininvest ha sconvolto molte serie di *anime* in modo spesso deleterio.

Vediamo rapidamente come.

III.1.4.1. Deturpare un anime

È indubbio che, a partire dalla metà degli anni Ottanta, il settore «Ragazzi» delle televisioni berlusconiane, cioè quel quadro produttivo assegnato alla scelta, all'acquisto e all'*editing* (cioè, in termini semplici, all'adattamento) di programmi per i giovani, con particolare riferimento ai disegni animati, abbia gradualmente cominciato a intervenire sempre più «pesantemente» sulle produzioni estere, in particolare su quelle provenienti dal Giappone.[4]

La nuova politica «pedagogica» Fininvest/Mediaset, desunta dall'esterno – cioè semplicemente guardando i programmi confezionati in Italia e confrontandoli con le rispettive versioni originali – ci sembra si sia mossa su tre direttive principali: *subordinazione* progressivamente sempre più accentuata dei contenuti rispetto all'opinione pubblica e ai pareri dei cosiddetti «comitati di genitori»; *sradicamento* delle ambientazioni originarie in favore di una collocazione il più possibile occidentale, quando non marcatamente italiana (nei nomi dei personaggi e nelle scritte come insegne, cartelli ecc.); *censura* parziale o totale di precisi episodi di alcuni *anime* per i loro contenuti eccessivamente «scabrosi» rispetto alla prima direttiva – dunque quasi mai baci fra ragazzi o adulti, niente scene di nudo o in cui si narrino o raffigurino ammiccamenti erotici, e inoltre soppressione di tutte quelle immagini che richiamino una negatività (sangue, teschi, ferite ecc.).

Subordinazione, *sradicamento*, *censura*: ci paiono insomma queste le tre parole chiave per comprendere l'atteggiamento intellettuale (e di marketing, soprattutto) che ha dominato per più in decennio, e che continua a guidare, la linea produttiva dei tre network milanesi. Il perché di tutto ciò è a nostro modo di vedere abbastanza semplice: consapevoli e in qualche modo «spaventati» dall'entità e dal clamore delle polemiche suscitate negli anni precedenti dall'avvento di MAZINGA & Co nell'etere italiano, i responsabili Fininvest – che avevano già acquistato e stavano cominciando ad adattare, con tutta probabilità, diverse serie giapponesi di buona qualità, e magari ne stavano già mandando in onda altrettante – non se la sentirono di «rischiare», di trasmettere senza ritoccarli neanche un po' dei serial concepiti per un pubblico prevalentemente nipponico e dunque abituato ad altri canoni stilistici e a contenuti che, al pubblico italiano adulto (ovvero ai genitori del pubblico effettivo), sarebbero sembrati poco adatti ai bambini. Dunque, se ad esempio nel 1984 la serie *Occhi di Gatto*, al suo primo passaggio italiano, era stata privata soltanto dei *clips* relativi alle sigle iniziale e finale (in effetti piuttosto sexy), sostituiti da scene di montaggio, ai passaggi successivi molte sequenze «piccanti» vennero eliminate. Qualcosa di simile sarebbe avvenuto negli anni seguenti con *Lupin III*, le cui tre serie sono state più volte ridoppiate e «tagliate» dagli *editors* addetti, ad esempio nelle scene raffiguranti delle sparatorie in cui ci scappasse il morto o nei momenti velatamente sexy con protagonista la procace MARGOT/FUJIKO. Andiamo comunque con un po' d'ordine.

Le «licenze» degli adattatori italiani a proposito degli *anime* trasmessi da Mediaset possono essere suddivise in quattro categorie principali: (I) cambio dei nomi originali dei personaggi e sostituzione con nomi europei o italiani, ed eliminazione di tutte le scritte grafiche in giapponese (espedienti volti dunque alla decontestualizzazione); (II) doppiaggio delle canzoni giapponesi presenti all'interno di una serie e sostituzione con un testo italiano (per esempio nell'*Incantevole Creamy*); (III) eliminazione di sequenze considerate violente o erotiche, e sostituzione con dei fermo-immagine, o dei «salti» visivi alla sequenza successiva, o recupero e ripetizione di scene già viste in precedenza; (IV) adattamento o riadattamento dei testi vocali con una depauperazione complessiva del testo originale giapponese a livello narrativo e/o linguistico ed espressivo.

Sono quattro tipi di intervento che noi, pur comprendendo le ragioni che possano portare gli adattatori a effettuarli, siamo costretti a definire *impropri*, in quanto non solo ledono l'autonomia e la dignità artistica di opere in sé conchiuse, ma banalizzano o cancellano delle sfumature narrative evidentemente volute dagli autori; sono inoltre inadeguati perché spesso effettuati senza nemmeno il rispetto per la perfezione o almeno per una buona fattura tecnica in fase di missaggio, mortificando così non solo l'opera in sé ma perfino lo spettatore in quanto destinatario dell'opera stessa. Esaminiamo brevemente questi quattro tipi di operazione.

I – Il cambio dei nomi, per quanto possa sembrare a prima vista innocuo, se visto nell'ottica di una «localizzazione» di un'opera a vantaggio degli spettatori più piccini, in definitiva si traduce più che altro in una mera «provincializzazione», in una *mortificazione* della provenienza di un'opera. *Happy Days* per gli italiani non sarebbe stato lo stesso telefilm se dagli *editors* nostrani fosse stato ambientato a Piacenza e i personaggi si fossero chiamati Edoardo, Michela e Goffredo; anzi, sarebbe subito balzata all'occhio – e all'orecchio – l'improprietà di un tale adattamento. Con gli *anime* dovrebbe vigere lo stesso discorso: non sempre le ambientazioni dei serial giapponesi sono generiche (anzi, tutt'altro), dunque l'impoverimento perpetrato ai danni di molte serie risulta una mossa che tende a negare il sostrato culturale e la provenienza nazionale di una data opera, solo perché giunge da lontano; non solo, spesso in molti adattamenti degli anni passati convivevano nomi giapponesi insieme ad altri occidentali. I bambini di certo non si scandalizzano al suono di nomi come Takashi, Shiro, Tatsuya: semplicemente, li incamerano e li fanno propri. Forse non sanno come si scrivono, ma anche a questo servono i titoli di testa e di coda. In particolare la lingua giapponese, da un punto di vista squisitamente sonoro, è an-

cora più «melodica» di quella italiana (ad esempio, non esistono le consonanti vicine) e foneticamente non crea alcun problema: basta soltanto abituarsi a suoni leggermente diversi perché stranieri. Occorre semplicemente, agli adattatori italiani dell'ultima generazione, un po' di coraggio e maggiore correttezza intellettuale nell'acquisire la determinazione per proporre i prodotti stranieri nella loro integrità, senza «facili» soluzioni, che risultano oltretutto *demagogiche*: è invece molto più produttivo, da un punto di vista *pedagogico* – visto che è questa la sottile «patina» con cui vorrebbero rivestire tali operazioni di riscrittura – presentare delle opere estere come tali, magari inquadrandole nel loro *background* culturale con una breve introduzione vocale («La tal serie è ambientata a Tokyo, capitale del Giappone, i protagonisti sono tutti quindicenni ecc. ecc.»). È questa, a nostro parere, un'operazione già più intelligente, che tende se non altro a rispettare le opere e i loro spettatori, piccini soprattutto: se un bambino a quattro anni viene guidato dalla TV alla conoscenza di un Paese lontano, è possibile (per non dire probabile) che voglia *scoprire* dove agiscono i suoi beniamini, e dunque possa venire autonomamente a conoscenza, in età precoce, di realtà culturali e geografiche prima ignote. Ma tant'è.

Il problema pedagogico di fondo è un reato di «contrabbando culturale»: con quest'opera di decontestualizzazione delle serie giapponesi, che cerca di non far «passare» certi messaggi, tipici della cultura nipponica, in realtà il pubblico dei bambini certi contenuti e certi valori veicolati dagli *anime* li incamera lo stesso, solo che non si rende conto che provengono da *un'altra cultura*. Ciò potrà forse creare, nell'arco di una generazione, non indifferenti problemi di *identità culturale*: un problema ignoto invece alla *Goldrake-generation*, la quale ha assistito a serial giapponesi chiaramente riconoscibili come tali, e dunque qualsiasi messaggio «deviante» rispetto alla cultura italiana veniva identificato come estraneo.

II – La seconda operazione di adattamento è in effetti, a nostro parere, molto più comprensibile da un punto di vista professionale. È chiaro che se in un *anime* viene presentata una canzone interpretata in giapponese, le soluzioni sono due: o sovrimprimere dei sottotitoli che traducano il testo originale, o far cantare in italiano la stessa canzone sulla base strumentale. Quanto al primo espediente, la sua relativa inattuabilità dipende molto spesso da una *rappresentazione*, da una *presunzione* degli adattatori con riguardo al pubblico designato dell'*anime* in questione, piuttosto che dalla realtà dei fatti: anche se una discreta parte del pubblico dei disegni animati è infatti di età prescolare, la maggior parte oscilla fra i sei e i sedici anni, dunque sarebbe in grado di leggere dei sottotitoli.

Il problema è però un altro, ci rendiamo conto, e riguarda poco, a questo livello, l'attenzione ai testi originali: preme piuttosto sull'orecchiabilità e la memorizzazione di una canzone e di una rima, dunque verso la fascinazione e l'affezione da parte dei bambini a un dato motivo musicale e testuale. I giovani telespettatori ovviamente si riconoscono molto di più in testi italiani che in incomprensibili parole giapponesi, tanto che la maggior parte dei fan non

ha mai saputo il significato delle complicate tiritere delle sigle originali giunte in Italia, come quelle dedicate a eroi quali TEKKAMAN o HURRICANE POLYMAR, anche se nella memoria rimangono ancora strascichi di quei potenti versi in musica. Dunque un'operazione che, malgrado in senso molto ampio possiamo definire «irrispettosa» dell'opera originale, in definitiva risulta assai pratica, una sorta di «compromesso» inevitabile per rendere accessibile a tutte le fasce di pubblico prodotti altrimenti ostici.

III – Il terzo tipo di adattamento «scorretto» è quello che in questi anni ha suscitato fra i membri della *Goldrake-generation*, e in particolare fra gli *otaku*, le maggiori lamentele. La fascia di pubblico designato e presunto dei disegni animati è in Italia quella che va dai tre ai dodici anni, cioè un target di *bambini*; questa concezione del *cartoon*, come si è visto anche al termine della Parte prima, è perfettamente in linea con l'atteggiamento che domina le case produttrici di disegni animati americane ed europee, ovvero i *cartoons* sono precisamente considerati un prodotto appannaggio pressoché esclusivo degli *under 12*. Viceversa in Giappone molti *anime* sono indirizzati a una fascia *over 14*, e contengono talvolta riferimenti «erotici» e una «violenza» che non ricorrono a mezzi termini rappresentativi. A questo punto possono intervenire due tipi di comportamento da parte degli adattatori italiani, uno in buona fede (o almeno così ci pare) e uno in aperta mala fede: il primo riguarda l'acquisto di serie televisive ritenute in un primo momento *per bambini*, e la constatazione in seconda battuta della presenza di scene *osée*, ambigue o violente; il secondo concerne il preventivo intento di acquistare serial con l'aprioristica intenzione di ritoccarli pesantemente, o comunque la ferma decisione di non fare passi indietro a livello contrattuale e di sfruttare in ogni caso, in un modo o nell'altro, l'acquisto dei diritti di trasmissione di un *anime* che in realtà è inadatto a un pubblico di bambini ma è invece rivolto agli adolescenti. Nel primo caso ci si troverà dunque di fronte a prodotti come *Sailor Moon*, una lunga serie rivolta in Giappone a un target che va dai bambini ai ragazzi, e che gli adattatori italiani hanno presunto fosse un *anime* indirizzato solo ai bambini; invece *Sailor Moon* contiene anche delle eteree (quanto rare) scene di nudo – come può essere nuda una bambola BARBIE, ad ogni modo – e dunque tali sequenze sono state censurate dagli adattatori per timore che potessero scandalizzare non tanto i bambini quanto i loro genitori. Nel secondo caso saremo di fronte a serial come *Alpen Rose*, trasmesso in Italia una sola volta, su Rete 4 nel 1986, e mai più replicato:

> La serie infatti fu trasmessa con episodi praticamente dimezzati, a causa dei grandi tagli [...], tanto che poi la storia in alcuni tratti risultava incomprensibile. [Tuttavia] la storia era ambientata in un periodo storico piuttosto cruento [...]. Forse, qualcuno vorrebbe che la II Guerra Mondiale non si studiasse più, neanche a scuola!... [Cfr. Takaya, *Alpen Rose*, «Angels», n. 1]

> [Il tagliare le scene ritenute non idonee,] sopportabile a stento se eseguito con cura [...], diventa intollerabile se eseguito brutal-

> mente. [...] nella serie *Alpen Rose*: episodi di 30 minuti sono stati ridotti a tempi medi di 8-10 minuti [...]. Chi non conosce l'esistenza di questo processo di riadattamento, farà notare senz'altro come *Alpen Rose* sia un cartone con scene che si succedono quasi senza nesso logico. [Cfr. *Riduzioni, adattamenti, storpiature*, «Yamato», n. 3 (nuova serie)]

Dunque, se da un lato dagli adattatori viene recepita perfettamente la differenza nell'approccio al concetto di *cartoon* che passa fra le case produttrici nipponiche e quelle occidentali, essi presumono erroneamente che tali differenze non siano identificabili dal pubblico medio – in un *anime* sono considerati normali dei nudi, delle sparatorie, dei baci, delle esplosioni, delle narrazioni spettacolari, che invece i *cartoons* americani si guardano bene dal mostrare, essendo incentrati su altri stilemi figurativi e narrativi. Dall'altro lato ci si rifiuta di *vagliare* attentamente fra le molte serie disponibili in Giappone, e di discernere fra quelle indirizzabili di sicuro a target italiani di bambini e quelle dedicabili a pubblici più maturi.

Un altro caso da segnalare, anche se relativo a un *cartoon* molto recente e che non rientra specificamente nel nostro «campo eroico», è quello relativo a *Magic Knight Rayearth*, un serial fantasy intitolato in Italia *Una porta socchiusa ai confini del sole*,[5] coinvolto in adattamenti «illeciti» del terzo e quarto tipo:

> È stato tagliato un discreto numero di scene [...], ma i cambiamenti più pesanti sono stati apportati nei dialoghi. [...] gli adattatori hanno evidentemente ricevuto precise istruzioni di evitare ogni possibile riferimento diretto alla morte. I personaggi non dicono mai parole come "morto" o "uccidere" [come nella versione originale]. Discorso a parte va fatto per Emeraude: per non far capire che è morta (uccisa da Luce e le sue amiche), si è fatto credere che fosse andata "in un'altra dimensione". [...] Mediaset ha dato il via a quella che su Internet hanno già definito "Operazione Cerotto". In pratica sono mesi che su Canale5, Italia1 e Rete4 non si vede nemmeno un po' di sangue. Ora, finché si parla di squartamenti, sventramenti, arti strappati e via dicendo potremmo anche essere d'accordo, ma francamente ci sembra ridicolo tagliare una scena solo perché si vede che la protagonista si è graffiata e ha perso una goccia di sangue. [...] quando eravamo bambini noi si era sempre coperti di lividi, graffi e cerotti vari, e non crediamo che i bambini di oggi siano molto diversi (e poi vedere qualcuno che subisce il taglio di una spada senza farsi male potrebbe davvero indurre i bambini ad affettarsi vicendevolmente, così, giusto per simpatia, tanto non succede niente... [...]). Anzi, per dirla tutta noi non perdevamo una puntata de *L'Uomo Tigre*, senza dubbio il cartone più violento mai arrivato in Italia, eppure siamo cresciuti sani e normali... [Cfr. Totoro, *Un lungo articolo dischiuso fra i petali di AnimaniA per Romeo, Rayearth e Slayers*, «Animania», n. 3 (nuova serie)]

Il tono dell'articolo, con un tono fra il serio e il faceto avvertibile anche nel sarcastico titolo (è scritto da un redattore *otaku*, cioè un

superappassionato di *anime*), mantiene tuttavia grande lucidità critica e buon senso: ed è segno evidente che anche i fan sfegatati di *anime* ormai cresciutelli, pur manifestando insofferenza nei confronti delle censure nelle avventure dei loro eroi, da un lato tollerano la presenza di alcuni tagli nelle scene eventualmente più cruente, ma dall'altro si stupiscono – e a ragione – per gli interventi finalizzati alla cancellazione di elementi drammatici ritenuti troppo conturbanti per i bambini ma in realtà, se visti in un'ottica più distesa e pedagogicamente serena, del tutto inoffensivi, così come in fin dei conti priva di conseguenze era stata anni fa la violenza debordante ma paradossale di serial come, appunto, *L'Uomo Tigre*.

Nei tagli filmici di montaggio sono ravvisabili almeno tre motivazioni censorie: una riguarda l'incomprensione e/o la mancata volontà di spiegare al pubblico televisivo alcune particolarità della cultura di provenienza del *cartoon* ritoccato, e dunque la scelta della più facile soluzione di eliminare le sequenze «problematiche»; un'altra ha a che fare con una sessuofobia esasperata e in qualche modo «sporca», che fa vedere ad alcuni adattatori (e ai genitori!) morbosità dove invece c'è solo ironia; la terza, che forse è più pericolosa, deriva da un eccessivo zelo nel «riparare» i piccoli fan da argomenti seri e impegnativi come la guerra, il dolore, la cupidigia, la falsità, la morte. Riguardo quest'ultima giustificazione censoria, le soluzioni da poter adottare sarebbero due, e riguardano non solo differenti *atteggiamenti pedagogici* (riparare i bambini in una campana di vetro o lasciare che imparino cose nuove dalla TV, magari nell'ambito della cosiddetta «visione assistita»), ma anche due tipi di *condotta professionale*: la scelta fra la *trasmissione integrale* di un serial, per quanto i suoi contenuti possano essere «difficili», o la *rinuncia* alla sua messa in onda. Una *terza via* ci sarebbe, senz'altro più ragionevole per gli appassionati e più conveniente per lo spettatore medio, anche se finora non è stata praticata: l'uso limitato delle forbici censorie e, soprattutto, la richiesta di consulenza a personalità o associazioni specializzate in animazione giapponese. Da qualche tempo, per esempio, esiste l'ADAM (*Associazione Difesa Anime e Manga*[6]) e l'ARICA (*Associazione per la Rivalutazione del Cinema d'Animazione*) che, similmente allo STIC (*Star Trek Italian Club*), potrebbero aiutare molto Mediaset e le altre emittenti – se solo venissero interpellate – ad adattare *con cognizione di causa* le serie giapponesi, raggiungendo così un giusto e conveniente compromesso fra le necessità televisive e la dignità delle opere interessate.

Già parecchi doppiatori italiani, che negli ultimi anni sono divenuti dei «divi» nell'ambito degli appassionati di *anime*, sono generalmente contrari alle censure e manifestano la loro solidarietà nei confronti dei fan e degli spettatori *tout court*, in nome di un'agognata correttezza metodologica nel proporre in TV delle opere artistiche. Scrive ad esempio Fabrizio Mazzotta, fra i doppiatori più amati:

> A volte l'emittente televisiva acquista un film e solo dopo si accorge che è infarcito di scene violente o parolacce [...]. Per cui affida all'adattatore il compito di modificare i dialoghi e render-

li più 'digeribili' e tagliare le scene più 'forti'. [...]. Io ricordo che durante il doppiaggio di una serie sportiva a cartoni animati ci dissero che le scene in cui la protagonista, durante le partite, saltava per prendere la palla venivano tagliate perché, agitandosi, le si muoveva il gonnellino e per un attimo mostrava le mutandine con sopra raffigurato un buffissimo panda! [...]. Tuttavia qualunque persona dotata di buon senso [...] sarebbe contraria alla censura dei cartoni animati (giapponesi e non). [...] trovo irritante nonché ridicolo cambiare i nomi dei protagonisti, da Hiroshi a Celestino solo per il fatto che altrimenti, si dice, i pargoletti si sconvolgono (ma per cosa?). Oppure modificare le scritte, i riferimenti e coprire ogni millimetro quadrato di epidermide che altrimenti, si dice, un domani [...] creerà dei potenziali maniaci sessuali [...]. Insomma, va a finire che [il bambino] guarda la TV pensando di ottenere informazioni su com'è fatto il mondo reale e invece si ritrova coi giapponesi che si chiamano coi nomi che vanno in voga a Lambrate o a Paperopoli [...], con ragazzi innamoratissimi ma completamente asessuati [...] oppure con famigliole felici e unite, identiche alla pubblicità che andrà in onda alla fine del cartone. Perché poi, in realtà, chi si è assunto la briga di voler *educare* i pargoli e blablabla, ha come UNICO obiettivo quello di vendere merendine, giochi per il computer, bambole e cianfrusaglie varie! [...]. È chiaro che la 'famigliola felice' non tollera che nei cartoni animati si vedano mutandine o ci siano quelle brutte bruttissime scritte che non capiscono (Loro! Mamma e papà non le capiscono!), quindi se qualcuno ci evita l'imbarazzo di spiegare ai nostri figli la realtà... [Cfr. F. Mazzotta, *Voci di corridoio...*, «Animania», n. 6 (nuova serie), cit.]

Per corroborare ulteriormente la trattazione di questo terzo punto, citiamo qualche esempio riguardante il serial *Mila & Shiro, due cuori nella pallavolo*:

viene tagliata interamente una scena di nudo presente nella prima messa in onda della serie (puntata "Il ritorno di Daimon" [...]). La scena in questione vede Mila e una sua compagna fare il bagno in una vasca doppia, una di fronte all'altra discutere di tattiche di gioco, poi Mila si alza per andare a rispondere al telefono. Le due non lesbicano, né si masturbano, né chissà quali porcherie un matto può immaginare... si vede solo, per qualche secondo, Mila in mezzo busto. I patiti dei "taglia & cuci" di Italia 1 hanno però trasmesso [...] le due volte che Mila va a "sesso in faccia" (nelle prime due puntate la protagonista atterra sul viso di un paio di ragazzi, ...indovinate con quale parte del corpo?). [Cfr. M. Novelli, *Posta*, «Mangazine», n. 4 (*fanzine*), cit.]

Dunque, se da un lato si notano grandi incoerenze nelle operazioni censorie – il che la dice lunga sulla serietà con cui esse vengono effettuate – dall'altro è evidente l'insofferenza, la mancanza di volontà nel comunicare agli spettatori le diverse usanze culturali dei Paesi lontani, in questo caso il Giappone: nell'Arcipelago infatti, tradizionalmente il nudo non ha il valore tabù che ha qui in Occiden-

te, e anzi fare il bagno in vasche comuni è la norma; quello rappresentato in *Mila & Shiro*, dunque, non è un appiglio erotemico per fare presa sugli spettatori maschi, ma la narrazione di un normale episodio di vita quotidiana fortemente *ritualizzato*.

Infine, basti segnalare che per tutti gli anni Ottanta e fino a poco tempo fa – ad esempio durante una replica del serial *Lupin III* su Italia 1, fra il 1998 e il 1999 – diversi episodi in cui fossero presenti *sparatorie* sono stati tagliati, e le scene eliminate sono state sostituite con dei fermo-immagine, mentre il sonoro confermava l'esplosione della pallottola e la morte del tal personaggio. Lo scrupolo dei censori, invero risibile, è consistito cioè nella soppressione visiva di una «morte violenta» (del resto *Lupin III* è un poliziesco), dell'attimo in cui un *character* veniva colpito da un proiettile accasciandosi morto per terra; un «passaggio» narrativo che così veniva a perdere l'unica sua ragion d'essere, mortificando l'opera in sé e gli spettatori, sia grandi che piccini. Va inoltre ricordato che *Lupin III*, durante questa replica, andava in onda dalle tredici e trenta alle quattordici, in concomitanza con i maggiori telegiornali nazionali e subito prima del serial *I Simpson*, altro *cartoon* intelligente ma dallo stile narrativo «diretto», che non a caso ha sollevato – suo malgrado – altre polemiche nei mass media per una *presunta* diseducatività. Come dire, «chi non conosce la storia è condannato a ripeterla».

IV – L'ultimo tipo di «irregolarità» nell'adattamento in cui diversi *anime* sono incappati, specialmente negli ultimi tempi, riguarda una forma molto sottile di depauperazione: il cambiamento – o meglio, la semplificazione – dei testi sonori, cioè dei dialoghi, e il riempimento delle pause narrative – cioè i momenti di silenzio – con l'insistente voce di un narratore che descrive ciò che già si commenterebbe da sé grazie all'eloquenza delle immagini.

Il caso più macroscopico di questo tipo è senza dubbio la riedizione italiana del serial *La spada di King Arthur*, originariamente trasmesso su Italia 1 nel 1981 con un ottimo adattamento e doppiaggio a cura dello studio TN7, e recentemente riadattato da Mediaset stessa e mandato in onda nel 1998, sempre su Italia 1. Nel nuovo *editing* sono stati effettuati moltissimi cambiamenti, tutti più o meno «illeciti» da un punto di vista *deontologico* e *pedagogico*: ad esempio, alle voci adulte del primo adattamento – ben corrispondenti all'età dei personaggi – sono stati sostituiti dei timbri adolescenziali, tipici dello stile Mediaset; nei momenti narrativi cadenzati solo dallo scorrere delle immagini e da un commento sonoro, è stata aggiunta un'insistente e invadente voce fuori campo (quella del narratore), per sottolineare inutilmente ai bambini ciò che possono constatare benissimo da soli; sono state eliminate tutte quelle scene in cui sia presente una qualche azione violenta dove si sparga del sangue; incredibile ma vero, sono perfino stati modificati dei dialoghi in cui siano pronunciati termini o concetti di una certa pregnanza; e si sono inoltre eliminati i riferimenti alla religione cattolica – non c'è bisogno di sottolineare dove e quando sia ambientata la serie in questione. Tutte le invocazioni e le preghiere a Dio sono state eliminate; frasi in tono con il clima epico e cavalleresco sono

state «addolcite» e ogni riferimento alla guerra e alla morte è stato soppresso; perfino alcuni termini sono stati omessi o *abbassati di grado*. Sono scomparsi i vocaboli *morte, sangue, uccidere, demone*; frasi come «tagliare la testa» sono diventate «vincere», da «onore» si è passati a «regole». Un discorso come «Faccio anch'io un giuramento: non perdoneremo coloro che disprezzano e calpestano la vita umana. Li combatteremo fino allo stremo delle nostre forze!» si è tramutato in «Ti ricorderò per sempre, cara zia. Non dimenticheremo mai il tuo nobile gesto e prometto solennemente che presto giustizia sarà fatta». Anche l'eleganza e la varietà del vocabolario e delle costruzioni verbali sono state impoverite: da *incudine* si è passati a *blocco di ferro*, da *appetitosa* a *buonissima*, da *adagiare* a *mettere*, da *gravoso* a *importante*, «l'hai disarcionato!» è diventato «ce l'hai fatta!», «Io sono Artù, che tu *salvasti*...» si è trasformato in «... che tu *hai salvato*». Leggiamo cosa scrive Francesco Filippi, che al tema ha dedicato un interessante e dettagliato studio, da cui abbiamo tratto anche le notizie sopra riportate:

> nella nuova versione di *Artù* si perde un'occasione per imparare che le lame tagliano e che il peggio che può capitare andando e facendo la guerra non è semplicemente cadere giù per una scarpata. Se la violenza è *contestualizzata* [e nell'adattamento precedente lo è senz'altro] essa può dare un importante contributo pedagogico. [...]. Rimane da prendere in considerazione ciò che non è appariscente: le usanze culturali diverse o storiche, la semplificazione del linguaggio, *i discorsi che implicano un ragionamento*. [...] l'incontro con un qualcosa di diverso dal ristretto quotidiano (culturale o linguistico) richiede uno *sforzo cognitivo* e soprattutto la *pensabilità del diverso*. Ed è indubbio che ciò comporti del disagio. [...]. Si potrebbe ipotizzare che queste nuove strategie di adattamento televisivo tentino di *costruire abitudine e dipendenza dal noto*, che significa estendere alla televisione il linguaggio e il pensiero più mediocri di ogni giorno. Un linguaggio articolato permette infatti un pensiero [duttile, complesso] e sottile, indubbiamente scomodo. E invece è comodo che il bambino trovi sui canali televisivi quello che si aspetta, il suo mondo che già conosce [...]. [Cfr. F. Filippi, *Perché riadattare?*, «Manga Giornale», n. 8, cit.; i corsivi sono nostri]

Dunque, si procede a una *decontestualizzazione* totale degli eventi narrati, secondo una «logica» ancora più terribile rispetto agli adattamenti degli *anime* ambientati in Giappone, poiché *La spada di King Arthur* è localizzato nel Medioevo europeo; infatti il criterio in base al quale si censura è l'evitare che i genitori, passando distrattamente davanti al video, notino scene che – prese in sé – siano tacciabili di violenza, senza curarsi minimamente del contesto in cui siano apparse. Tanto, i bambini non si lamentano con i giornalisti. Si attua inoltre una colossale *depauperazione sintattica, lessicale, concettuale, valoriale*. Infine, e forse è l'elemento più grave, si perpetra un complessivo *salasso contenutistico* che impedisce ai piccoli spettatori l'apprendimento di nuovi modi di parlare e di identificare gli

oggetti – che essi siano o meno di uso quotidiano – e le *azioni* dei protagonisti; che priva i bambini dell'incameramento di *concetti* come l'onore, il sentimento di giustizia, la fedeltà a un ideale, il coraggio, la violenza della guerra, l'irreversibilità della morte, le conseguenze cruente e dolorose rispetto a un duello di spada.

Quindi ha ragione Filippi a sottotitolare il suo articolo *Adeguamento ai tempi e manipolazione del pensiero*: adeguamento alla mediocrità e all'infima varietà del lessico quotidiano e paratelevisivo di oggi, dove usare un termine che nessuno generalmente adopera è considerato come una manifestazione di boria anziché di vivacità intellettuale; manipolazione del pensiero dei piccoli spettatori, confinati in un *hortus conclusus* ridicolmente ristretto, privati (e non solo dalla TV, ma spesso anche dalla scuola) di quei fondamentali strumenti intellettuali e linguistici per operare già in giovane età delle analisi critiche di ciò che li circonda.[7] Perciò gli adattamenti possono nascondere molte più insidie proprio nella loro semplificazione, piuttosto che nel mantenimento degli originari intenti degli autori. Una semplificazione che si rivela il più delle volte dannosa per i telespettatori, poiché spesso tende programmaticamente a limitare l'attività cognitiva dei bambini, a «tenerli buoni», e non solo allo scopo «ufficiale», cioè quello di eliminare le scene «violente», «traumatiche», e «problematiche». Infatti è proprio dalla problematicità che i piccoli possono trovare terreno fertile per una crescita culturale e intellettuale più sostanziosa rispetto alla piattezza di quanto frequentemente viene loro proposto in TV.

III.2. «Alabarda spaziale!»

Riteniamo che il complesso rapporto fra gli eroi dell'immaginario e la loro percezione da parte dei bambini non sia ancora stato indagato a fondo e con la dovuta attenzione. I ragazzi e gli adulti ricevono e interiorizzano i *characters* della letteratura, della TV, del cinema e del fumetto in termini psicologicamente molto diversi da come invece vengono recepiti dai piccini; questi ultimi per una questione di età, ovviamente, e più nello specifico per fattori psichici connessi alla diversa, acerba visione del mondo e per le loro strutture cognitive ancora in formazione.

I processi di «incameramento dati», di correlazione degli eventi osservati, di fascinazione per un evento o per un personaggio (reale o di fantasia) che interessa la mente dei bambini, sono meno noti al mondo scientifico di quanto in realtà si potrebbe se solo si estendesse la ricerca, con il dovuto approfondimento, al mondo immaginifico degli *under 8*. Gli eroi televisivi in particolare, a partire dagli anni Settanta e limitandoci anche soltanto al campo italiano, hanno determinato un notevole, esponenziale incremento numerico degli eroi delle nuove generazioni, in special modo di quella che abbiamo genericamente denominato *Goldrake-generation*.

Gran parte delle polemiche suscitate dagli *anime* a proposito dei loro stilemi e dei loro contenuti, probabilmente cadrebbero senza

difficoltà se venissero condotte delle serie e imparziali ricerche a proposito del complesso e delicato approccio dei piccoli ai loro eroi. In particolar modo l'ambito dei beniamini della televisione, proprio a partire dall'«invasione» nipponica, costituisce un succulento campo di ricerca, grazie alla preponderanza di eroi così diversi da quelli occidentali e soprattutto così onnipresenti nel sistema mediale: giocattoli, fumetti, albi vari, musiche, abbigliamento.

Il primo vero e proprio eroe mediale dell'immaginario eroico proveniente dal Giappone fu GOLDRAKE, e questo vale sia per l'Italia sia per altri Paesi europei, soprattutto la Francia. Fin dalla sua prima apparizione catodica, a GOLDRAKE e ai suoi effetti sui piccoli spettatori si dedicarono molti giornalisti, ovviamente, ma anche alcuni psicologi in cerca di maggiori notizie sull'inedito rapporto affettivo e fascinatorio instauratosi con i piccoli fan.

In particolare la psicologa francese Liliane Lurçat in un breve saggio del 1981, *Il bambino e la televisione. A cinque anni solo con Goldrake*, senza troppi pregiudizi di sorta e con un'accettabile obiettività scientifica di partenza indagò il «fenomeno GOLDRAKE» – noto in Francia come GOLDORAK – dall'ottica del bambino, conducendo un questionario su un gruppo di studenti di cinque e sei anni nel corso dell'anno scolastico 1979-'80, raggiungendo risultati in definitiva tranquillizzanti circa i presunti effetti «negativi» di GOLDRAKE sui bambini, ma estendendo poi il discorso alla più ampia *querelle* degli effetti della TV, in generale, sui piccoli. Che noi sappiamo, quello di Lurçat fu (ed è) uno dei pochissimi studi psico-sociologici approfonditi sugli eroi giapponesi in rapporto alla percezione dei telespettatori in erba e, visto *a posteriori*, anche se conserva una discreta validità ancora oggi, senz'altro costituisce più un primo approccio al tema che non una parola definitiva.

Noi ne sintetizziamo, qui di seguito, alcuni punti, come doveroso rendiconto utile a far notare la paradigmaticità del «caso GOLDRAKE» a proposito dell'immaginario eroico della generazione dei «figli» e alle eccessive paure spesso dimostrate dall'opinione pubblica, dai media e dai genitori, nei confronti dei «nuovi eroi», di beniamini televisivi così diversi da quelli solitamente conosciuti e *riconosciuti* come tali dalle generazioni adulte.

L'edizione italiana dello studio fu corredata da una presentazione di Mario Petroni il quale, pur sollevando anacronisticamente una protesta sulla pervasività della televisione in confronto alla per lui più nobile letteratura, e invitando a un repentino (e suo malgrado improbabile) ritorno ai libri per riparare ai danni prodotti dalla TV, fece anche delle affermazioni di grande validità sull'intima essenza di GOLDRAKE in quanto eroe mitico della contemporaneità:

> il carisma di Goldrake è di specie quale mai si era data in passato: nessuno tra i personaggi mitici offerti dalla favolistica e novellistica antiche e moderne si era mai impresso nell'inconscio fanciullesco con tale suggestione da popolare della sua presenza anche i sogni. [Cfr. M. Petroni, Introduzione all'edizione italiana a L. Lurçat, op. cit., p. 11]

Fin dalle prime pagine, Lurçat chiarisce il portato mitologico di GOLDRAKE in relazione alle pratiche sociali esercitate dai bambini sulla scorta della visione delle avventure del robot nagaiano:

> La carica intima del rapporto con Goldrake può avere uno sfogo. Essa può essere compensata dalla riassunzione collettiva, in specie durante la ricreazione, dei temi forniti dalla televisione. Nei giochi ispirati da Goldrake – o altre trasmissioni – i bambini rivivono le loro emozioni in gruppo, identificandosi coi vari personaggi. Mettono in comune quello che hanno percepito separatamente, soli di fronte al video. Essi danno fondo altresì nella stessa circostanza all'eccesso emotivo accumulato nel corso dello spettacolo. Ma pure, essi si rafforzano mutuamente in una fabulazione collettiva che li fa partecipare insieme alla sottocultura loro destinata. Così, il gruppo rinforza i condizionamenti ideologici e affettivi ai quali sono sottomessi i bambini [...]. [Cfr. L. Lurçat, op. cit., p. 15]

Lurçat è inoltre chiara nel ribadire con fermezza che, a prescindere da quale sia la trasmissione cui i bambini assistono, occorrerebbe una compagnia adulta che specificasse loro la sostanziale irrealtà delle vicende rappresentate, specie nel caso di spettatori molto piccoli e non ancora in grado di distinguere tra *fiction* e reale:

> Goldrake avrebbe bisogno di essere demistificato quando viene presentato. La nonna di una volta esordiva: «Voglio raccontarvi una storia». Bisognerebbe che un presentatore annunciasse l'entrata nella finzione e l'uscita. È probabilmente l'assenza di adulti guardanti la trasmissione e anche l'attaccamento al televisore che hanno contribuito a questo tipo di fabulazione intorno a Goldrake. In effetti i bambini amano il televisore d'un amore particolare. Il contatto fisico con l'oggetto televisore è talvolta ricercato. Un bambino l'ha detto: «Mi piace vederlo, lo guardo, lo tocco». Allo stesso modo che certi bambini amano l'«oggetto» televisore dispensatore di piacere, amano Goldrake. Essi si attaccano alla «cosa» Goldrake. [Cfr. L. Lurçat, op. cit., pp. 18-19]

Lurçat, forse di proposito, in questo passo rinuncia a delineare delle conclusioni più approfondite, probabilmente perché non rientranti nell'obiettivo primario del suo saggio: il fatto che la TV, a partire dagli anni Sessanta, sia divenuta la più gettonata *baby-sitter* del mondo industrializzato, perché comoda, conveniente e instancabile. E come nelle famiglie nobiliari e dell'alta borghesia dell'Ottocento e primo Novecento i bambini venivano cresciuti da balie del popolo, alle quali si affezionavano incondizionatamente, molto di più che all'assente madre biologica, così i bambini dell'era televisiva si affezionano in modo particolare alla loro *tata* elettronica, dispensatrice di divertimento, gioia, eroi e confronto con il mondo esterno. I bambini, non c'è nemmeno bisogno di citare tutte le fonti che potrebbero corroborare le nostre affermazioni, nel nostro tempo sempre più imparano com'è fatto il mondo proprio dalla TV, la loro primaria compagna di gioco. L'animismo tipico della concezio-

ne del mondo propria all'infanzia entra qui in gioco nel far sì che i piccoli considerino la TV, nella loro limitata visione della realtà, quasi come un essere vivente, e che cerchino con essa un contatto fisico per dimostrarle affetto e gratitudine per le tante ore spese in loro compagnia: è naturale affezionarsi feticisticamente (ma non solo) a un oggetto col quale si passano quotidianamente ore e ore, ed è tanto più semplice per l'animo bisognoso d'affetto dei bimbi.

Quanto alla proposta di Lurçat di un presentatore che annunci agli spettatori l'ingresso e l'uscita dalla *fiction*, dobbiamo ricordare che la funzione della sigla di un *anime*, per come storicamente si è configurata in Italia, è proprio questa: immergere il bambino nella dimensione del *cartoon*, presentandogli la trama generale e i personaggi, nonché l'ambientazione in cui si muovono, fornendo degli indispensabili elementi contestualizzanti; attualmente il problema si pone perché purtroppo Mediaset spesso, nella trasmissione di un *cartoon*, invece di includere le sigle le elimina sostituendovi la pubblicità oppure (mossa ancora più subdola e probabilmente illegale secondo le vigenti leggi) non solo propone gli spot fra la sigla iniziale e il *cartoon*, e poi fra la fine di questo e la sigla di chiusura, ma – peggio – interrompe il programma con uno o due spazi pubblicitari, «spezzando» il flusso di fantasia del bambino in un momento in cui è particolarmente vulnerabile alla ricezione di messaggi invitanti: ed ecco dunque l'efficacia «illecita» degli spot.

«Demistificare» GOLDRAKE? Lurçat è in buona fede, ma su questo non siamo d'accordo: piuttosto, per noi sarebbe meglio parlare di *contestualizzazione* (come s'era detto anche a proposito degli adattamenti). Ridurre o annullare il portato epico e mitico di un personaggio della finzione, nell'epoca dell'infanzia, vuol dire smontare i processi di fascinazione eroica che il bambino attua nei confronti dei suoi beniamini. Certo GOLDRAKE non è «inoffensivo» come un BABBO NATALE, e una cosa è far credere ai bambini l'esistenza di SANTA CLAUS, della sua slitta volante e dei regali sotto l'albero; un'altra è tacere sulla natura finzionale di *Atlas Ufo Robot*, dove avvengono battaglie robotiche, esplosioni e continui colpi di scena. Ma occorre tutelare il diritto del bambino di godere dei suoi eroi, senza ridurne l'importanza a fini preventivi e di protezione psicologica: a questo proposito, basta un'iniziale visione assistita, qualche spiegazione sulle differenze fra realtà e finzione, fra *cartoon* e cinema dal vero, fra effetti reali ed effetti speciali; i bambini sono tutt'altro che stupidi e generalmente, a partire dai cinque anni, non hanno alcuna difficoltà a discernere la *fiction* dalla *non-fiction*.

A parte queste considerazioni, la ricerca della psicologa francese è per molti aspetti illuminante: Lurçat pone ai bambini una serie di domande elementari per capire quali siano le loro proiezioni psichiche e affettive dell'eroe animato. Alla domanda «Esiste Goldrake?» le risposte sono state le più varie, data anche l'ambiguità della domanda stessa. Che vuol dire «esiste»? GOLDRAKE esiste perché è tangibile? O esiste in quanto visto in TV? Esiste come eroe o esiste come giocattolo posseduto, visto e toccato dai bimbi?

Ecco alcune risposte: «No, sta nella televisione, sono delle storie»,

«No, è finto, in televisione e nei giocattoli» (op. cit., p. 23); i bambini dimostrano anche di sapere distinguere fra il robot e il suo pilota: «Dentro Goldrake c'è Actarus. Il disco volante non è un uomo, è Goldrake», «Actarus è il pupazzo che sta dentro il disco volante» (op. cit., p. 25). Alla domanda «Potrebbe attaccarti?» una bambina ha risposto «No, perché è un cartone animato finto, non esiste a Parigi, né in campagna»; alla richiesta di spiegazione a proposito dell'affermazione per cui GOLDRAKE esisterebbe solo alla TV, un bambino ha completato così: «[egli sta alla] televisione, cioè il luogo dove si vedono i cartoni animati» (op. cit., p. 30). Tuttavia, quando il bambino non riceve precise spiegazioni sulla natura tecnica della TV, vede l'oggetto televisivo con grande elementarietà, rifacendosi esclusivamente *a ciò che già conosce*: dunque la TV gli appare, nel vero senso della parola, come una «finestra»; domandatogli se GOLDRAKE lo possa attaccare, un soggetto ha detto «Ah, no, è alla televisione e non può uscire perché c'è un vetro, se non ci fosse il vetro, potrebbe uscire» (*ibidem*). Lurçat conclude che

> Un solo bambino dissocia Goldrake e Actarus e mostra che la responsabilità delle azioni risale ad Actarus. Le intenzioni degli autori di questo spettacolo non si realizzano veramente e cozzano contro le peculiarità psicologiche dei *bambini piccoli*. La confusione tra Goldrake e Actarus sottolinea il sincretismo dominante in questa età. [op. cit., p. 37, corsivo nostro]

Ciò non è del tutto vero. A parte il fatto che Lurçat entra in contraddizione sulla questione del discernimento fra GOLDRAKE e ACTARUS da parte dei bambini (infatti non è un unico soggetto a riconoscere la responsabilità delle azioni di ACTARUS), la questione in realtà è viziata da un lato dall'errato presupposto che *Atlas Ufo Robot* sia un programma indirizzato a bambini molto piccoli (solo perché è un *cartoon*), e dall'altro dalla mancata segnalazione della condizione preliminare che dovrebbe essere inizialmente rispettata nel mostrare spettacoli televisivi a bimbi di età inferiore ai cinque/sei anni, ovvero la già citata «visione assistita».

Non bisogna cadere in «buonismi» di sorta: il grado di comprensione del mondo da parte dei fanciulli si basa in gran parte sul tipo di istruzione familiare e scolastica ricevuta dal piccino; non è un dato nuovo quello per cui i bambini piccoli allevati in ambienti sociali e familiari degradati e con un maggiore tasso di ignoranza scolastica presentano una comprensione della realtà esterna più elementare, falsante e frammentaria rispetto ai soggetti cresciuti in contesti culturalmente più elevati. Quello che la ricerca di Lurçat tace, per l'appunto, è proprio la *provenienza sociale e familiare* dei centodieci bambini intervistati, un fattore assolutamente primario nell'ambito della ricerca psicologica condotta dalla studiosa; un dato ancora più imbarazzante dato l'approccio in parte quantitativo che Lurçat voleva dare al suo studio. La studiosa francese parla sì dei genitori, ma lo fa per sottolineare un altro aspetto della questione, peraltro di primaria importanza: essi *non parlano* con i propri fi-

gli, e non si interessano che minimamente alle loro passioni, nemmeno a quelle televisive, che pure sono le più evidenti.

I genitori risultano quindi caratterizzati da una cronica *insofferenza* (quando non incapacità) nei confronti dell'educazione della loro prole e non si dedicano se non episodicamente a fornire ai piccoli delle delucidazioni circa i contenuti veicolati dalla TV; la visione assistita, inoltre, si riduce a una semplice e sterile compresenza del genitore (il più delle volte la mamma: cfr. anche A. Oliverio Ferraris, *Tv per un figlio*, cit., *passim*) mentre il bimbo guarda il *cartoon*, senza che venga fornita una reale compartecipazione emotiva o una spiegazione su quanto mostrato dal programma. Proprio qui si rende evidente la differenza fra bambini di ceti diversi: soggetti avvantaggiati dalla possibilità d'uso di una grande varietà di media differenti, da un'intensa attività sociale con i coetanei, da una buona e regolare istruzione scolastica e/o – *ceteris paribus* – da un frequente scambio di conoscenze ed esperienze con i genitori, ebbene soggetti così ben strutturati riescono a leggere la realtà (e di conseguenza anche la *fiction*) *meglio* dei coetanei meno fortunati.

Una ricerca completa e complessiva sul rapporto affettivo e cognitivo fra i bambini piccoli e i loro eroi televisivi non potrebbe insomma prescindere dalla considerazione delle condizioni sociali e culturali dei soggetti studiati, tantomeno potrebbe relegare in secondo piano le modalità di consumo degli altri media (giocattoli, telefono, mangiadischi, walkman, computer, videogiochi) da essi esercitate. Ad ogni modo, Lurçat si spinge oltre citando la teoria dell'«apprendimento per assorbimento» che interessa le dinamiche mentali del bambino in crescita intellettuale, sottolineando la componente emotiva di questo tipo di accrescimento culturale:

> il giovane amico di Goldrake [...] è disposto ad amare quanto gli viene offerto, entrando subito in comunione affettiva con gli eroi. Il rapporto con il personaggio fittizio esclude la dimensione razionale che non è però completamente eliminata, ma ha bisogno, per rinascere, di essere esplicitamente sollecitata. Il vissuto drammatico dello spettacolo [...] altera le distanze tra realtà e finzione. [...] Ma, contrariamente alla attesa degli adulti, la lettura dei bambini non è quella che si dava per scontata. *Hanno deluso i loro genitori, amano Goldrake, lasciandosene affascinare*. (Non tutti i genitori, evidentemente, ma una buona parte di quelli che si preoccupano della educazione morale dei loro bambini). Avrebbero potuto deludere anche gli autori del programma, se questi ultimi non si contentassero del ruolo di suonatore del flauto di Hamelin. [Cfr. L. Lurçat, op. cit., pp. 58-59, corsivo nostro]

Ecco, è a questo punto che il saggio della francese sterza decisamente verso una dimensione apprensiva ormai priva di imparzialità e scientificità, per intraprendere il sentiero del dubbio morale circa i contenuti di *Atlas Ufo Robot* (e dunque, per estensione, dei programmi per ragazzi sconosciuti dagli adulti) e perfino nei confronti degli autori nipponici, ritenuti degli incantatori di bambini senza volontà pe-

dagogiche. I vizi ideologici di Lurçat si fanno qui evidenti, e si sommano, ci spiace ammetterlo, alle sue lacune di ricercatrice scientifica, in un'analisi che avrebbe potuto darci di più se solo condotta con maggiore accuratezza metodologica. Infatti il suo studio, incentrato sul rapporto fra GOLDRAKE e i bambini, tace completamente sui contenuti di *Atlas Ufo Robot*: trama, personaggi, design, regia. Una scelta precisa? L'assunto che i lettori (presumibilmente addetti ai lavori e genitori) già conoscessero GOLDRAKE approfonditamente?

Ci sia concesso dubitare che anche Lurçat avesse visto con attenzione la serie e ne conoscesse i risvolti sceneggiativi, le particolarità linguistiche e gli assetti valoriali. Quindi Lurçat opera uno studio su dei bambini a proposito della loro visione di un *cartoon* particolarmente popolare senza informarsi scientificamente e completamente sull'oggetto delle attenzioni dei suoi soggetti di studio: la francese cioè cerca di scoprire degli effetti senza indagare le cause, muovendosi – come spesso accade in questo campo di ricerca – sui toni della vaghezza, senza insomma centrare il bersaglio, che pure è ben evidente. A questa mancanza si aggiunge l'incomprensione del fenomeno della scontentezza dei genitori, che spesso, negli anni Settanta e Ottanta, sconfinò in una sorta di «panico da TV»; ma è Lurçat stessa a sfiorare la soluzione, senza coglierla: afferma infatti che i bambini hanno deluso i loro genitori perché amano GOLDRAKE.

Proprio sull'incompatibilità valoriale e linguistica fra l'approccio agli eroi da parte della «vecchia» generazione e quello proprio alle nuove si snoda il conflitto:

> Il boicottaggio dei genitori ha reso automatica una contrapposizione molto pericolosa che si traduce nella frase: *figlio mio, questa cosa nuova e strana ti piace troppo e io non la capisco: dunque, non va bene*. Peccato, perché sarebbe toccato all'adulto il compito di far crollare i muri che rendono difficile la comunicazione, non certo al ragazzo di erigerne altri in difesa di ciò che l'appassiona. [Cfr. L. Raffaelli, *Le anime disegnate*, cit., p. 177]

Quanto al dubbio circa gli scrupoli morali del *cartoon* in questione e dei suoi autori, va ribadita la disattenzione da parte di Lurçat a proposito dei contenuti effettivi di *Atlas Ufo Robot* e in genere dei disegni animati giapponesi: le esplosioni e le battaglie presenti in *cartoons* del genere, o le sofferenze patite dagli orfanelli di turno, non sono certo fini a se stesse, ma sono sempre opportunamente contestualizzate. Eliminare questo dato narratologico da una ricerca psicologica sugli effetti di un *cartoon* sui piccoli spettatori è quantomeno fuorviante. Ma tant'è. Comunque altri elementi vanno chiariti: Lurçat, agevolata anche da alcune risposte ambigue da parte di diversi soggetti, conclude che le storie di GOLDRAKE non sempre vengono comprese nella loro totalità, per problemi connessi alla non completamente sviluppata capacità – da parte dei bambini di età inferiore ai sei anni – di ricordare tutti i particolari di un evento prolungato, di effettuare correlazioni causa-effetto, di individuare i fatti salienti di una storia e collegarli. Queste peculiarità della ca-

pacità mentale del bambino sono riscontrabili, ma in percentuali diverse, strettamente collegate ad altri fattori già segnalati come il ceto sociale, la scolarizzazione, il livello di consumo multimediale e il tipo di educazione da parte dei genitori; soprattutto, però, Lurçat ci appare troppo pessimista rispetto a quelle che effettivamente sono state riscontrate essere le facoltà di comprensione da parte di bambini anche piccoli: un importante studio di René e Bianka Zazzo, per esempio, volto a trovare una correlazione tra i diversi stadi di sviluppo mentale e le diverse difficoltà del linguaggio cinematografico, già cinquant'anni fa rilevava e confermava che

> la significazione di una sequenza relativamente lunga (5 minuti) è colta almeno in modo globale ben prima di quanto non si supponesse; il dinamismo del film induce ad un dinamismo di racconto nell'età in cui il bambino è ancora allo stadio dell'enumerazione o della descrizione statica [...]. [Cfr. R. e B. Zazzo, *Une expérience sur la compréhension du film*, «Revue International de Filmologie», n. 6, 1949]

Numerosi altri studi segnalano conclusioni analoghe: la capacità di ricostruzione narrativa dei bambini non dev'essere sottovalutata. Ma a parte questo fattore, ciò che va sottolineato è il fatto che *Atlas Ufo Robot* sia stato preventivamente e superficialmente considerato da Lurçat come un prodotto destinato a bambini piccoli: in realtà la serie è tecnicamente e narrativamente strutturata in modo non troppo semplice, e se proprio volessimo azzardare un target esso potrebbe partire più dai sette-otto anni che dai tre-quattro. Tuttavia, com'è possibile che oggi, a più di vent'anni di distanza dalla prima messa in onda italiana di *Atlas Ufo Robot* e di altri celebri *anime*, i ragazzi della generazione dei «figli», molti dei quali assistettero alle avventure televisive di GOLDRAKE fra i due e i sei anni, ricordino con straordinaria vividezza scene, dialoghi, atmosfere e situazioni di tali serial? Com'è cioè possibile che essi abbiano compreso così bene i contenuti e i linguaggi di *Atlas Ufo Robot*, contravvenendo ai risultati di Lurçat? Crediamo che qui entri in gioco qualcosa di più della semplice memorizzazione di scene episodiche scollegate fra di loro, ed è forse più probabile che la comprensione da parte degli spettatori di ieri sia stata molto più completa di quanto si voglia credere. Ci viene ancora in aiuto Raffaelli:

> I giapponesi hanno smesso di rivolgersi ai bambini [...] con quelle carinerie che i bambini sanno riconoscere perfettamente come una finzione [...]. I bambini sanno riconoscere perfettamente quando si parla loro da persona a persona, senza maschere e senza autorità, come si parlerebbe a un amico. Ecco, [gli *anime*] hanno sviluppato in senso commerciale questa capacità: non fingono che il mondo non sia cattivo, che non nasconda mille insidie. [Cfr. L. Raffaelli, *Le anime disegnate*, cit., p. 150]

Dunque, da un lato una complessità linguistica che i bambini rie-

scono, talvolta non del tutto, ma comunque con buona approssimazione, a seguire; dall'altro contenuti «realistici», talvolta tragici e crudi, trattati senza false accondiscendenze veteromorali e in un'ottica di trattamento paritario nei confronti dei piccoli. Ovvero tutto il contrario di altre scuole di animazione che invece nel corso della loro storia, per orientamenti ideologici che comunque non è nostra intenzione criticare, hanno piuttosto teso al divertimento rilassato e alla comunicazione visiva della gag, a scapito dell'articolazione cinematografica del narrato e della presentazione al bimbo di tematiche «difficili», conflittuali e che determinassero negli spettatori un ampio uso delle capacità riflessive, linguistiche e una discussione sul mondo e sui valori fino a quel momento conosciuti.

Lurçat tuttavia, pur con i limiti qui segnalati, effettua un lavoro interessante perché dà un ottimo *input* agli studi sulla percezione degli eroi da parte dei bambini e in particolare accenna a quello che a partire da GOLDRAKE è diventato un fenomeno di larga diffusione nella generazione dei «figli»: la multimedialità degli eroi giapponesi, la sensazione pressoché «intuitiva», da parte dei bambini, di una *compattezza* dell'immaginario eroico costituito dai personaggi degli *anime*; soprattutto, l'innovazione delle pratiche sociali e ludiche dovuta alla consapevolezza collettiva di una contemporanea compartecipazione alla visione delle avventure dell'eroe e del possesso diffuso dei giocattoli e delle «effigi» (poster, figurine ecc.) raffiguranti il dato *character*.

Una multimedialità che in ultima istanza, aggiungiamo ancora, non può che tradursi in una forte *multisensorialità*: i bambini guardano e odono le avventure televisive di GOLDRAKE (o di chi per lui); giocano con l'annesso giocattolo o gadget; ne ascoltano le sigle musicali con il mangiadischi o il mangianastri; ne acquistano le gomme da masticare o le patatine fritte, contenenti fra l'altro degli *stickers* illustrati; ne collezionano i fumetti e gli albi delle figurine; ne usano i relativi quaderni, cartelle, penne, ombrelli; indossano i loro costumi carnevaleschi e financo le magliette e mutandine.

Non solo: essi procedono a numerosi e vantaggiosi *scambi* temporanei di materiale, secondo criteri di contrattazione che sfuggono alle logiche adulte; esercitano delle modalità di gioco solitario e/o collettivo che, seppure sostanzialmente ricalcando le dinamiche dell'autointrattenimento *en plein air* proprie anche ai ragazzi delle generazioni precedenti, introducono notevoli novità e nella creazione dei temi del gioco (robot e astronavi al posto di pirati e isole del tesoro) e nella ripetizione creativa degli snodi narrativi visti nei giorni precedenti alla TV, con la creazione di varianti estemporanee che eliminano qualsiasi sospetto di pedissequità ludica.

Anche a livello linguistico e psicomotorio, disegni animati come *Atlas Ufo Robot* possono esercitare degli influssi, sia dal punto di vista della scioltezza verbale e mnemonica (con la ripetizione e/o modifica delle battute ed esclamazioni centrali recitate dai personaggi) sia dal punto di vista della coordinazione fisica e del movimento corporeo *tout court*, con la riproduzione simulata dei combattimenti, delle dinamiche sceniche create dal *cartoon*, con l'esecuzione

fantasiosa delle sequenze di trasformazione dei piloti e dei loro robot, sia infine dal punto di vista tattico, topografico e organizzativo di tali «giochi di ruolo»: i singoli oggetti di un parco giochi condominiale o scolastico si trasformano nel complesso scenario di una battaglia, in un pianeta alieno, nella base in cui i protagonisti risiedono. Le capacità «trasformative» e, soprattutto, *performative* dei bambini possono insomma trovare possibilità di espletazione tanto più rilevanti e diversificate quanto maggiore è la complessità estetica e narrativa dei prodotti televisivi loro proposti.

Se a questi elementi, strettamente dipendenti dalla TV, si aggiungono le novità che dalla fine degli anni Settanta si stavano affacciando nel sistema mediale italiano, ovvero l'introduzione dei videogiochi e dei computer domestici, allora si può forse comprendere con maggiore completezza quale sia stata la grande ricchezza di stimoli ricevuti dalla generazione dei «figli», la prima a godere (o subire, a seconda dei pareri) dell'azione coinvolgente e pervasiva di un dispositivo multimediale «spontaneo» e «multifonte» senza precedenti. Spontaneo perché del tutto imprevisto e non basato su precise e precostituite strategie di marketing, bensì giostrato prevalentemente sull'improvvisazione commerciale volta a sfruttare delle mode ritenute (spesso a ragione) passeggere; «multifonte», se così possiamo esprimerci, perché i licenziatari dei vari copyright relativi agli *anime* furono – e tuttora sono, relativamente ad altri eroi più recenti – molteplici, ciascuno con il suo ambito d'interesse e la sua linea di prodotti basati su questo o quel personaggio. Certo il volume d'affari a cavallo fra il 1978 e il 1985 non ha paragoni rispetto al più circoscritto business degli anni Novanta, ma è indiscutibile il ritorno commerciale e di merchandising (soprattutto fumettistico, home-video e collezionistico) che negli ultimi tre-quattro anni si è fatto notare nel nostro Paese, sulla scia di quel famoso «flusso di ritorno» di cui s'è parlato fin dall'Introduzione.

Dunque «Alabarda spaziale!», una delle armi più note di GOLDRAKE, un'esclamazione di pura energia, un motto ripetuto sia dai bambini appassionati delle avventure del robot, sia conosciuto dai non addetti; un'espressione che è solo uno degli *items* più evidenti delle novità ludiche introdottesi spontaneamente fra i membri della *Goldrake-generation*, la punta di un iceberg multimediale che, spuntato fra le torbide acque televisive degli anni Settanta, portò brezze di novità e rivoluzioni contenutistiche e formali nelle modalità di consumo degli eroi, che ancora oggi mostrano potentemente i loro effetti sulle generazioni di giovani, di ieri e di oggi.

III.3. *Anime* e informazione

Come si è visto in parte anche a proposito dei molti equivoci del giornalismo nostrano sulla questione del rapporto fra disegni animati giapponesi e computer, il sistema italiano dell'informazione è strutturato e organizzato in modo tale da far circolare notizie spes-

IN ALTO, DA SINISTRA
Alpen Rose; © Shogakkun/Tatsunoko.
Sequenza erotica dalla sigla giapponese di *Occhi di Gatto*; © Hojo Tsukasa/TMS.
AL CENTRO, DA SINISTRA
Una delle sequenze di «nudo», censurate in Italia, del serial *Sailor Moon*; © Takeuchi Naoko/Kodansha/Tv Asahi/Toei Doga.
La spada di King Arthur; © Toei Doga.
SOPRA, IN SENSO ORARIO
Merchandising di GOLDRAKE; © Marvel Italia/Yamato.
ALCOR-RIO-KOJI; © Nagai Go/Dynamic/Toei Doga.
Cover del libro di Liliane Lurçat.

so false o approssimative, a causa di una deformazione congenita che oggi appare pressoché impossibile sanare. Si tratta, come noto, di un sistema *autoreferenziale* e *autoperpetuantesi*, di una sorta di cane che si morde la coda, e che «ingabbia» i cittadini assetati di informazione non tanto elargendo in maniera deontologicamente opportuna le notizie, quanto operando un effettivo «rinforzo» sulle opinioni che la popolazione in media già possiede su un dato argomento, rassicurandola sul fatto di essere nel giusto.

Questo ovviamente vale per il giornalismo in generale, ma è (anche) a proposito dell'argomento *anime* che la questione emerge con una certa forza. In questi ultimi anni, lo staff della rivista «Yamato» prima e in seguito quello del *magazine* «Man•Ga!» (formato all'incirca dagli stessi curatori), e in particolare Silvio Andrei, Andrea Frosini e Roberto Manunta, si sono occupati di segnalazioni degli stretti e amari rapporti fra il giornalismo «generalista» italiano (quello dei quotidiani e dei mensili e settimanali di grande tiratura) e l'«immagine pubblica» dell'animazione giapponese, con i suoi annessi e connessi: fumetti, videogiochi e merchandising. Ora, poiché uno degli argomenti di questo libro è proprio il rapporto fra il mondo adulto e l'idea che esso ha degli eroi dei propri figli, è adesso opportuno riportare una serie di interventi paradigmatici del sistema italiano dell'informazione in rapporto a tale *querelle*, partendo dall'assunto – a nostro parere condivisibile – che l'opinione sugli *anime* messa in campo dal giornalismo vuole deliberatamente assomigliare a quella dell'opinione pubblica e a sua volta è da essa prodotta, in un gioco di specchi confuso e preoccupante.

Cominciamo il discorso in termini generali e riferendoci a un caso relativamente recente, quello del famoso (e «famigerato») *Tamagotchi*, il giochino elettronico a forma di ovetto che costituiva una sorta di «vita artificiale» elementare, un pulcino «virtuale» da accudire come un videogioco vivente. La stampa italiana e mondiale si scagliò a suo tempo – a metà degli anni Novanta – contro quest'oggettino in realtà insignificante, un semplice *hobby* come a suo tempo lo erano stati gli *Schiacciapensieri* (dei videogiochi «palmari» della Gig, gli antenati del *Game Boy*); solo che stavolta il gioco non sarebbe finito spegnendo l'aggeggio, ma sarebbe continuato finché il pulcino non fosse «morto», per mancanza di cibo, di coccole, per la sporcizia o per non aver defecato in tempo. I mass media non esitarono un attimo a mettere all'indice il *Tamagotchi*, fiutando la ghiotta possibilità di aumentare le tirature – oltre che l'ansia e l'astio dei genitori nei confronti delle «diavolerie giapponesi» – dando la parola a «esperti» e genitori, che è presumibile non avessero mai giocato con l'ovetto elettronico, ma ne avessero solo sentito parlare, magari dalla bocca dei figli o dei nipotini.

Un altro caso veramente esemplare sulle brutalità di certo giornalismo italiano riguarda il caso *Pocket Monsters* (abbreviato, *Pokemon*), quell'*anime* che alla fine del 1997 creò disturbi di vario genere (capogiro, svenimento, vomito, epilessia) in molti spettatori giapponesi. I nostri quotidiani ancora una volta, più veloci della luce balenante che aveva colpito i teleutenti nipponici, si prodigarono nelle loro analisi, nei loro anatemi, nella richiesta di pareri a psicologi, neurologi e vip di passaggio, senza condurre il minimo approfondimento *tecnico* sulla questione. Invece di appurare quale fosse stata la causa del problema – cioè un nocivo effetto neuro-ottico relativo all'emissione televisiva di segnali luminosi troppo ravvicinati e intensi – la stampa si prodigò subito nelle sue costruzioni ideologiche e pregiudiziali: la TV fa male, il Giappone ci rovinerà, la violenza dei *cartoons*, i nostri poveri bimbi.

All'indomani del caso *Pokemon* Furio Colombo, generalmente equilibrato professionista, assunse le vesti del critico «apocalittico» e scrisse un pezzo, *Nel Far West dei cartoni animati*, del tutto sproporzionato (oltre che impreciso) rispetto all'entità del problema. Parlò di settecento *bambini* colpiti dal «piccolo mostro» televisivo, quando invece fra le vittime dei malori vi furono anche molti adulti. Nel suo articolo Colombo si produsse in allarmati e rischiosi sillogismi, troppo empirici e troppo «facili» ma di sicura presa sul pubblico: un ragazzo in fuga dopo uno scippo che spara ai poliziotti? Colpa dei videogiochi da sala, quelli con le pistole. I *cartoons* narrano di mondi irreali? I ragazzi rimarranno *ancorati* alla fantasia. Colombo operò una sorta di *escalation* dell'irreale, dal *cartoon* alla droga, con una faciloneria che lascia del tutto esterrefatti:

> Poi arriva la discoteca, macchina martellante di gioco e consumo. Lo stato di ipnosi e di irrealtà prosegue mentre si entra nella vita con tutto il corpo e con un'immensa energia. Nelle auto schiantate le notti del sabato, nel rotolare dei massi gettati sulle auto che passano, continua la condizione distorta di stupore. Una parte della mente di queste persone giovani resta imprigionata nell'irreale. A volte (molte volte) la droga fa da cemento a questo stato di vita sospesa. E impedisce ogni via d'uscita. [Cfr. F. Colombo, *Nel Far West dei cartoni animati*, «la Repubblica», 20 dicembre 1997]

Però è un po' troppo facile per Colombo, al termine di queste parole così gravi e demagogiche, scrivere semplicemente «Esagero? Non lo so». Ci sembra un mettere le mani avanti troppo comodo. Affermazioni come quelle riportate avrebbero dovuto essere scritte con somma convinzione oppure taciute del tutto. Insinuare che dalla visione di *cartoons* di argomento fantastico si possa arrivare ai sassi del cavalcavia e alla droga è come credere che da una sigaretta si debba necessariamente arrivare all'eroina: è un'ingiuria ai danni di un'intera generazione, oltre che – e soprattutto – nei confronti delle vittime del delitto del cavalcavia e dei tossicodipendenti, che versano nella loro condizione per ben altri motivi. Esageriamo? *No*.

Pochi si degnarono di chiarire che l'effetto ottico di *Pokemon* avesse colpito persone di *tutte* le età (dai tre ai cinquantotto anni), e l'unico motivo per cui vi fosse stata una maggiore percentuale di bambini fosse dovuto al fatto che il *cartoon* era indirizzato proprio a un target di *under 8*. Sparute al proposito furono le voci giornalistiche equilibrate, fra cui quella di Franco Carlini, che nella con-

clusione del suo articolo svela con una sintesi eccelsa e con un distaccato sarcasmo la natura intima del mestiere giornalistico:

> È la notizia "top" di ieri, né poteva essere altrimenti dato che coinvolge *tre fattori chiave del fasullo dibattito mass mediologico: i bambini, la televisione e i videogiochi*. Per di più è successo in Giappone, luogo mitico dei nostri timori [...]. Tutto ciò non ha nulla a che fare con i *cartoons*: la cosa poteva succedere guardando qualsiasi programma televisivo che contenesse effetti speciali di quel tipo. [...] [Ma alla fine] Nessuno si è fatto male davvero e i giornali hanno avuto di che scrivere. Anche noi. [Cfr. F. Carlini, «il manifesto», 18 dicembre 1997, citato in S. Andrei, *Scripta Manent – È lui. È giallo. È un mostro. È il pericolo!*, «Man•Ga!», n. 5; corsivo nostro]

Più diffusi i pareri psicologistici degli «esperti», come Vera Slepoj, una psicologa con vivaci tendenze alla generalizzazione a proposito degli *anime* e dei loro (mai verificati) effetti sui bambini:

> Ciò che è accaduto in questi giorni in Giappone su può definire un trauma collettivo, uno shock mediatico, dettato da un meccanismo perverso che è quello televisivo, e dentro la cultura paradossale e piuttosto nichilista giapponese. Cartoni e ancora cartoni. Più usciti dal Regno del Male che da quello positivo, benefico, fatto per gioire di disneyana memoria. Ci si chiede come sia possibile, e se è possibile, che un cartone animato annienti, sconvolga, destrutturi più di settecento bambini. [...]. Il Giappone è tristemente famoso per pianificare, oggettivare cinicamente le emozioni, e questo è solo un triste esempio di cultura più votata all'autodistruttività che alla progettualità del futuro delle proprie generazioni. [Cfr. V. Slepoj, *Domande di Oggi*, «Oggi», n. 52, 1997]

Commenta Silvio Andrei:

> viene "mostrificata", senza conoscerla, la cultura che ha prodotto il cartone: si definisce quella giapponese come "cultura paradossale e piuttosto nichilista" [...]. Ecco che c'è il mostro che arriva dall'Estremo Oriente [...], viene a intaccare il "bene" dell'Occidente (disneyano). [...]. Insomma, va bene accettare la cultura dei popoli "meno forti" che vengono da noi prostrandosi a elemosinare. Ma se un popolo, come quello giapponese, propone la sua cultura [...] senza inginocchiarsi al nostro cospetto, senza chiedere elemosina, anzi creando dubbi e minando le convenzioni di un Occidente che si crede al centro dell'universo, [...] ecco che scattano tutta una serie di anatemi, si crea allarme. [...]. I giapponesi non permettono a questa cultura di far loro elemosina, intesa anche culturalmente, per cui devono diventare il maligno. E quanti tentano di capire questa cultura "diversa" diventano accoliti del maligno? [Cfr. S. Andrei, op. cit.]

«Il sonno della ragione genera mostri» potrebbe essere la conclusione di questo ragionamento. Quando la mancanza di comprensione, ma soprattutto l'assenza di una *volontà* di capire assalgono tutta una generazione nevrotizzata dal senso di colpa per l'intima, fastidiosa consapevolezza di non avere dedicato tempo, giochi e dialogo ai propri figli, è inevitabile cercare disperatamente qualche capro espiatorio, scagliarsi contro il «diverso», lanciarsi in critiche aprioristiche nei confronti di mondi della fantasia certamente atipici rispetto alla cultura occidentale, ma non per questo da colpevolizzare. Ce la si prende contro gli *anime*, come se fossero essi stessi, *autonomamente*, ad arrivare nelle nostre TV, e non ci si lamenta mai contro le reti televisive italiane, eventualmente «colpevoli» di averle messe in onda. È come se fossero solo i giapponesi a vendere i loro *cartoons* al mondo intero e non anche le emittenti televisive ad acquistarle.

Vincenzo Cerami ad esempio ha scritto alcune delle peggiori ingiurie sugli *anime*, elencando le solite frasi «a effetto», tipiche del *modus scribendi* giornalistico, che accomunano i *cartoons* giapponesi al sesso e alla violenza:

> Quanti fumetti violenti, film di stupri e urla agghiaccianti di vittime torturate hanno guardato i bambini italiani? I giapponesi ci hanno venduto fino all'ultimo fotogramma dei loro magazzini, inondando le case e le stanze dei bambini con le loro storie piene di morte e distruzione. [...]. Le turbe che tanta violenza può produrre, purtroppo, non si vedono subito. I nodi vengono al pettine quando i nostri bambini varcano l'età in cui sono chiamati alle loro responsabilità. Quando incontreranno il primo ragazzo o la prima ragazza, quando si troveranno di fronte alla prima, reale prova di forza. [Cfr. V. Cerami, «Il Messaggero», citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 2 (nuova serie), cit.]

A parte la risibile confusione tra fumetti e *cartoons*, Cerami dimostra la saccenza di certo giornalismo con la tendenza a dar per scontato ciò che il lettore *si aspetta* di sentirsi dire: «morte», «distruzione», «turbe». Ma Cerami ha mai assistito a uno *stupro* in un *anime* (oseremmo dire, in un *cartoon tout court*)?

Esistono, se ne converrà, dei termini particolarmente «forti» che i giornalisti in cerca di lettori non esitano mai a usare: come diceva Andrei, i concetti di sesso e di morte (dunque, spesso, anche di violenza) sono fra i più «stuzzicanti» per il giornalismo; «sesso & violenza» ormai sono un binomio inscindibile, al limite della ridondanza. E allora via con il bello scrivere, con la cattura del lettore sull'onda dell'indignazione e del risentimento, sulla scelta di frasi elaborate e di sicuro *appeal*. Tanto la realtà è un *optional*, come opzionale è anche il benessere dei bambini, questa fantomatica categoria il cui solo nome fa drizzare le orecchie all'opinione pubblica.

III.3.1. Le parole magiche: sesso & violenza

Il discorso sui pregiudizi riguardanti i *cartoons* o i fumetti non si limita, ovviamente, ai soli prodotti giapponesi: un esempio vicino a noi è quello di Luciano Secchi (Max Bunker) e Roberto Ravio-

la (Magnus), che nel 1967 vennero rinviati a giudizio per avere pubblicato le storie di KRIMINAL e SATANIK. Un caso più recente è quello che nel 1992 ha coinvolto il giornale «L'Intrepido» e il fumetto *Pinky*, denunciati dai soliti comitati di genitori scandalizzati dai contenuti espressi nelle storie incriminate. Ciò che colpisce è che da un lato i fumetti drammatici pubblicati su «L'Intrepido», pur violenti e truci, non aggiungono nulla di nuovo a quanto al giorno d'oggi è possibile vedere in TV in prima serata o addirittura al pomeriggio; dall'altro è incredibile che sia stato denunciato *Pinky*, un fumetto di Massimo Mattioli creato più di venticinque anni fa – quindi un pezzo di storia del fumetto italiano – e pubblicato sulla rivista per ragazzi «Il Giornalino», di palese ispirazione cattolica: le vignette incriminate presentavano una «violenza», per così dire, fortemente ironica ed edulcorata (come quella dei *Simpson*, per capirci), ed è solo la *cattiva coscienza* di chi ha denunciato *Pinky* che vi ha visto delle oscenità istiganti i piccoli alla devianza. Un «dettaglio» finale: entrambi i fumetti sono stati assolti (cfr. M. Ginevra, *La lezione del caso Intrepido* e *Tranqi Pinky*, «Schizzo – Idee», n. 2).

Ovviamente il «controllo» sui prodotti mediali per i bambini, per i ragazzi e financo per gli adulti, non è raro in Italia come nel resto del mondo. Basti pensare al famigerato *Codice Hays*, che negli Usa degli anni Trenta regolamentò severamente e con un puntiglio infinitesimale le sequenze cinematografiche che si potevano mostrare e quelle che si dovevano *tagliare* (baci troppo lunghi o appassionati, scene «ambigue», di nudo o che rimandassero a realtà «scomode» ecc.), o al famosissimo libro *The Seduction of the Innocent* di Frederick Wertham, che nel 1954 sempre negli Stati Uniti gettò una luce sinistra sul mondo dei *comics*, accusandoli (senza dimostrare scientificamente alcunché) di istigare alla violenza, alla promiscuità e alla delinquenza. Anche in Italia per anni i fumetti sono stati rigidamente «controllati» da comitati di censura (cfr. E. Detti, *Il fumetto fra cultura e scuola*, pp. 15 sgg.), per almeno due motivi. Il primo, lo sappiamo bene, è di natura politica e propagandistica, ma interessa il mondo del fumetto solo fino al termine della Seconda guerra mondiale; il secondo, altrettanto grave, deriva da un'insistita vena «protettiva» nei confronti del fanciullo, tesa a eliminare le scene violente o che possano procurare emozioni conturbanti, ove occorra una riflessione articolata sul mondo e sulle *diversità* e dove ci si chieda con una certa naturalezza «perché?».

Dunque le energie profuse a fini censori e/o denigratori verso il fumetto e il *cartoon* sono piuttosto generalizzate; tuttavia i prodotti giapponesi, in parte anche per l'amore riversato nei loro confronti da tutta la *Goldrake-generation*, sono l'obiettivo preferenziale:

> i fumetti giapponesi [...] liberano totalmente la rappresentazione visiva da ogni censura e danno piena facoltà alla fantasia di esprimere ciò che di più violento e orripilante possa essere concepito dai comportamenti umani. [...]. Violenza tradotta anche in immagini di infinite lotte furibonde, senza distinzione di sesso, incorniciate da giganteschi e saettanti segni grafici di rumori e urla laceranti. [Cfr. la «Gazzetta del Sud», 2 novembre 1993, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 10 (nuova serie)]

Che si può rispondere? Primo, che il concetto di *censura* è assolutamente da aborrire. Vietare piuttosto che spiegare, oscurare invece di voler comprendere è a nostro parere un reato etico. Continuando a rispondere a quanto scritto sulla «Gazzetta del Sud», senza doverci ripetere sulla diversità stilistica dei fumetti nipponici rispetto a quelli cui i «non-lettori» di fumetti sono abituati (i quali pretenderebbero forse che tutti i *comics* fossero inoffensivi, languidi e carezzevoli come quelli disneyani), va detto che i «giganteschi e saettanti segni grafici di rumori e urla laceranti» sono semplicemente le cosiddette *onomatopee visive*, degli espedienti tipici di ogni scuola fumettistica e volti a comunicare con incisività i contenuti narrativi di una storia, e di certo non costituiscono dei segnali subliminali che incitino alla violenza solo perché sono «saettanti» (ma non sono fissi sulla carta?) e indicano delle urla «laceranti».

Ebbene, perché c'è per forza qualcosa da ridire se una storia parla di delitti efferati, battaglie all'ultimo sangue e invasioni aliene? Giunge in aiuto in questo «dibattito» una voce prestigiosa della cultura italiana, Gianni Rodari, che nel 1980 intervenne nella polemica sugli *anime* e in genere sui personaggi destinati ai più piccoli:

> Bisognerebbe vedere oggettivamente, liberandoci dai nostri pregiudizi personali, che cosa è per un bambino l'esperienza di Goldrake o di Fonzie [l'eroe di *Happy Days*]. Bisognerebbe chiedersi il perché del loro successo, studiare un sistema di domande da rivolgere ai bambini per sapere le loro opinioni vere, non per suggerire a loro delle opinioni, dato che noi spesso facciamo delle inchieste per suggerire ai bambini le nostre risposte... Invece di polemizzare con Goldrake, cerchiamo di far parlare i bambini di Goldrake, questa specie di Ercole moderno. Il vecchio Ercole era metà uomo e metà dio, questo in pratica è metà uomo e metà macchina spaziale, ma è lo stesso, ogni volta ha una grande impresa da affrontare, l'affronta e la supera. Cosa c'è di moralmente degenere rispetto ai miti di Ercole? [Cfr. G. Rodari, *Dalla parte di Goldrake*, «Rinascita», n. 41, 1980]

Liliane Lurçat pubblicava, proprio nello stesso periodo in cui Rodari scriveva queste righe, il suo studio su GOLDRAKE e il bambino, con un atteggiamento (come si è visto nel par. III.2, cfr. *supra*) a metà fra l'imparziale e l'«ansioso»; ma il suo fu purtroppo, a prescindere dalla non completa affidabilità della ricerca, un raro caso di analisi. Il dibattito si infervorò sempre più aspramente, e tuttora continua, alimentato dalle fobie dei genitori e dalla leggerezza del giornalismo.

Tornando al problema dell'approssimatività della stampa sull'animazione giapponese, riportiamo una dimostrazione esemplare dell'inscindibilità del binomio «sesso & violenza»:

> Dolce Disney. "Animé" sarebbe francese, ma indica un tipo di cartoni giapponesi particolarmente cyber e truculenti [...]. E animé

come *Cybernetics Guardian* e altri sono popolarissimi [...] perfino la Disney ne ha ora prodotto uno. È *Kiki's Delivery Service*, con un po' di sesso e violenza ma anche (dicono alla Disney) «con una storia molto dolce». [Cfr. «L'Espresso» del 19 febbraio 1998, citato in S. Andrei, *Una raccomandazione: che il tutto sia ben farcito di sesso e violenza!*, «Man•Ga!», n. 7]

Messe pure da parte le corbellerie sull'origine del termine «animé», spacciato per francese, si rende evidente la «fissazione» sulla coppia sesso-violenza, come fosse reato inserire questi elementi in un prodotto mediale. Ma, ci chiediamo, non è importante, prima di tutto, guardare il prodotto in questione e vedere *come* sono trattati il sesso e la violenza? Continua Andrei nelle sue corrette repliche:

Chiunque sa che [parole quali «violenza», «sesso», «truculento», attraggono] il lettore, anche e soprattutto il lettore moralista: quello pronto a lanciarsi in una crociata contro sesso e violenza è spesso anche il più tenace ricercatore delle situazioni di questo tipo. [...] l'importante è buttare lì parole a effetto, non importa a cosa si appiccicano: si ottiene interesse che serve a vendere. [...]. Ma chi legge non conosce così bene tutti gli argomenti [...] e quindi può crederci: esattamente come chi non conosce gli anime crede all'articolino in questione. [Cfr. S. Andrei, op. cit.]

Infatti, se in *Cybernetics Guardian* c'è molto dinamismo, c'è della fantascienza, c'è della violenza (sempre contestualizzata), in *Kiki's Delivery Service* non c'è sesso, tantomeno scene «truculente»: il genere narrativo è proprio un altro, ma tanto che importa? È un *cartoon* giapponese, chi mai tra i lettori dell'«Espresso» vorrà controllare di persona la veridicità della notizia? Lo facciamo noi: il trafiletto sull'«Espresso» fu scritto in seguito al Festival del cinema d'animazione di Berlino (febbraio 1998), durante il quale fu proiettato *La principessa Mononoke* di Miyazaki Hayao, un film – per l'appunto *distribuito* dalla Buena Vista – che sconvolse per la compresenza di grande violenza ed eccelsa poesia (e, comunque, niente sesso). *Kiki's Delivery Service* è invece il titolo internazionale di *Majo no Takkyubun* (*Il servizio di consegne della strega*, 1989, sempre di Miyazaki), tratto da un romanzo per bambini di Kadono Eiko del 1985: niente sesso, niente violenza, ma solo tanta tenerezza. Il film ha incassato in Giappone cifre enormi, e può avere grande successo anche in Occidente (cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 139-40). Il problema della *doppia verifica*, tanto caro al giornalismo di qualità (specie statunitense[9]), va a farsi benedire: l'autore del pezzo ha associato *automaticamente* i concetti di sesso e violenza al fatto di trovarsi di fronte a due *cartoons* nipponici, uno dei quali distribuito («prodotto» è un termine ambiguo) dalla Disney.

Appare consolante, in questo quadro, che voci autorevoli facciano un po' di chiarezza sulla *querelle* della violenza, come quella di Ermanno Detti, giornalista, insegnante e storico dell'illustrazione, del fumetto e della letteratura per ragazzi:

La vera avventura, quella capace di portarci in mondi di evasione e di sogno [...], l'uscire da una situazione difficile, il superamento di una prova e così via, sono tutti elementi narrativi che richiedono necessariamente l'uso di violenza da parte dell'eroe. Senza un minimo di violenza, così come viene comunemente intesa quando emotive campagne si scagliano contro i cartoon, i fumetti o la tv, non si potrebbero nemmeno creare storie come quelle disneyane [...]. Insomma, non sarebbe più possibile narrare. A meno che non si voglia scadere nel bamboleggiamento delle buone azioni e nella rappresentazione di un mondo edulcorato, caso in cui si otterrebbe almeno un sicuro effetto negativo: creare vicende non credibili e di conseguenza non avvincenti [...]. [Cfr. E. Detti, *La lettura e i suoi "nemici"*, p. 98]

Il valore pedagogico dell'avventura consiste proprio nel fatto che i valori positivi come l'amicizia e l'onestà vengono messi alla prova, e per farlo è necessario incontrare situazioni di un certo tipo. Non solo: com'è ovvio, è importante possedere un immaginario allenato a concepire un certo tipo di situazioni scomode, per poi non ritrovarsi «spaesati» quando le si ritrova nella realtà.

Neanche sulla questione del sesso negli *anime* i giornalisti italiani si sono risparmiati. La parola d'ordine, risulta spiacevole ripeterlo, è ancora una volta «sensazionalismo»: c'è un *trend* più che mai nocivo (all'informazione nonché ai lettori, oltre che a un'immagine veritiera dei *cartoons*) che porta all'uso pressoché costante di una retorica sofista, populista e spesso demagogica che risulta stucchevole oltre che professionalmente imbarazzante e mortificante per i giornalisti chiamati in causa. Forse però non è solo colpa dei giornalisti, o forse non è colpa loro quasi per niente: come ci riferisce Francesco Filippi (che ha anche realizzato dodici Schede della *Mazingallery*, cfr. *infra*, Parte terza), quando al festival d'animazione di Amalfi *Cartoons on the Bay* 1997 scoppiò la polemica su SAILOR MOON (cfr. *infra*, par. III.3.4), allorché propose a un giornalista di andare controcorrente ed esporre dati e considerazioni più completi e oggettivi sulla *querelle*, il reporter rispose semplicemente che – dal momento che lo *scoop* consisteva nel criticare aspramente SAILOR MOON perché accusata da Vera Slepoj di provocare nei bambini dubbi sulla propria identità sessuale – se egli si fosse rifiutato di scrivere le stesse cose che avrebbero comunque detto tutti, o se si fosse rifiutato di scrivere un articolo del genere, il pezzo sarebbe stato affidato, in ogni caso, *a qualcun altro*. Triste ma vero. Probabilmente ha ragione Silvio Andrei quando dice che responsabile di questo stato di cose è *il sistema dell'informazione nella sua totalità*, e noi sposiamo questa tesi, perché non possiamo pensare altro se anche ottimi professionisti come Vittorio Zucconi cadono nella trappola della stampa generalista e sensazionalista delle «belle frasi»:

Non so se è il caso di dirlo ai bambini ma *Candy Candy* non è più vergine, e anche sull'orfana-pastora svizzera *Heidi*, è lecito a questo punto nutrire qualche sospetto. Il sesso irrompe nei cartoni animati giapponesi: sconvolge le caste dive d'un tempo, turba i

> robots più ferrei, inquina la mente degli scienziati più ascetici. [...]. C'è tutto, nel menu di questi cuochi d'immagini: pruriti adolescenziali e pedofilia gay, sussurri e occhiate, desideri e frustrazioni. L'*erotocartoon*, come lo chiamano i giapponesi, ha ridato vita e vigore commerciali a un genere che dopo l'indigestione della robotica e delle cenerentole rivisitate, cominciava a perdere pubblico e soldi. [Cfr. V. Zucconi, «La Stampa», 1984, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 4]

Non c'è nemmeno bisogno di sottolineare lo stile pomposo nella scelta delle figure retoriche («cuochi d'immagini», «caste dive d'un tempo»), nell'incedere del testo che complice strizza l'occhio al lettore adulto e bisognoso di sentirsi dire quanto osceni siano i *cartoons* giapponesi: piuttosto, da un lato non cogliamo l'ironia del denigrare pretestuosamente dei *characters*, CANDY e HEIDI, le cui vicende sono per la verità basate su ben altri registri che non su quelli erotemici; anzi, se proprio vogliamo stare al gioco di Zucconi, siamo i primi a pensare che forse CANDY non sia più vergine da ben prima della maggiore età, e che HEIDI, nel periodo dell'adolescenza (non narrata dall'*anime* né dal libro di Johanna Spyri), avrà usato i prati dell'Alpe svizzera, insieme all'amico PETER, per ben altro che non per far pascolare le capre. Ma tant'è. Dall'altro lato dobbiamo sottolineare che «erotocartoon», per quanto ne sappiamo, non è termine che i giapponesi usino: esistono vari modi per designare l'*anime* o il *manga* erotico e/o porno, ma fra questi non è annoverato il termine segnalato da Zucconi. Forse una falsa «soffiata», presumiamo.

Infine, ci chiediamo a chi è indirizzato l'articolo: ai genitori, per metterli in guardia? Ai *voyeurs*, per informarli delle novità? O ai moralisti, per far loro storcere il naso mormorando «lo sapevo io, che i giapponesi fanno solo porcherie»? *Cartoons* o fumetti del genere, che parlino di amori omosessuali, invidie, gelosie adolescenziali e prime tempeste ormonali, o più esplicitamente (anche da un punto di vista grafico), di amplessi, pratiche erotiche di vario genere, tendenze sessuali originali e in vario modo eccitanti per il fruitore, di certo in Italia non sono commerciabili ai minori di diciotto anni, dunque il problema, già in prima battuta, non si pone.

Oltretutto, Zucconi utilizza un termine molto impegnativo, «pedofilia», senza spiegare ulteriormente in che modo essa sia presente in tali – innominati – *anime*. È vero, c'è da dire che tutto un genere di *cartoons* erotici giapponesi è basato sul tema dell'omosessualità (maschile e femminile), ma fin qui niente di illecito o immorale: scagliarsi contro tali prodotti sarebbe già in partenza una forma di intolleranza e discriminazione verso l'omosessualità, e invece essi sono indirizzati quasi esclusivamente a un pubblico gay che, se vuole, ha il diritto di ritenersi uno specifico target di mercato. Ma la questione della «pedofilia» e di altre pratiche sessuali ritenute illecite o perverse avrebbe bisogno di più spazio e parole per essere chiarita: Zucconi, per scrivere il suo pezzo, ha visto *cartoons* che si compiacessero dell'essere incentrati su tematiche pedofile? E, in ogni caso, se uno spettatore ha tendenze di questo tipo, *chi* stabilisce che guardare un *cartoon* pedofilo sia «nocivo»? È sempre la stessa diatriba, dunque, lo stesso bivio fra «istigazione» e «catarsi», che però di fatto porta a un vicolo cieco. Quel che è sicuro e verificabile è che, con esperienza e consumata abilità, evidenziando alcuni dati e tacendone altri, sarebbe possibile dimostrare tutto e il *contrario* di tutto.

Ciò che a nostro parere va salvato da riflessioni di questo tipo è che *qualsiasi* forma di rappresentazione vada, se non apprezzata, almeno tollerata, per rispetto (questo sì) di chi invece ne è appassionato; non solo, sulla questione dell'«istigazione» crediamo basti un po' di buon senso per rendersi conto che se un individuo è pedofilo, allora è pedofilo con o senza *cartoons*, e se non lo è, non è con un *cartoon* che lo diventa, ma in base a pulsioni molto più profonde di quelle che un disegno animato possa richiamare. E questo discorso, com'è ovvio, si può estendere alla questione sulla violenza.

L'uso di un bel linguaggio che tende a mortificare prodotti «bizzarri» si estende anche ai (solo presunti) costumi dei maschi giapponesi in preda alla febbre da eros. Scrive Miriam Verrini:

> Biondone angeliche e depravate. Infermiere premurose e insaziabili. Scolarette innocenti e perverse. Ermafroditi inguainati in bustini di cuoio. Benvenuti nell'impero dei manga, i fumetti porno divenuti la sola e genuina passione nazionalpopolare dei sudditi giapponesi. Alle otto di sera, davanti ai chioschi delle stazioni, se li strappano di mano i compassati uomini d'affari che stanno per tornare a casa in treno. Li sfilano dalla cartella i ragazzi all'uscita delle scuole. [...]. Ingredienti preferiti per tutti: sesso e sangue in gran quantità. Senza eccezioni. [...]. I più espliciti e osé sono comunque i shojo manga, i fumetti per adolescenti e giovani donne [...]. Non solo, a creare e a ideare le strip di questi feuilleton rosa ad altissimo contenuto erotico [...] sono soprattutto donne come Ryoko Ikeda [...]. [Cfr. M. Verrini, «Panorama» del 9 agosto 1992, citato in *Scripta Manent*, «Yamato», n. 4 (nuova serie)]

Alcune osservazioni ancora. Ikeda Riyoko non crea fumetti «ad altissimo contenuto erotico», ma solo «feuilleton rosa», come *Lady Oscar*. I *manga* non sono «i fumetti porno»: sono i fumetti giapponesi, fra cui si distingue una moltitudine di generi, e solo alcuni di questi annoverano sia il sesso sia il sangue; la maggior parte o non contempla nessuno dei due elementi, o presenta solo «violenza» (o meglio, «avventura»), o solo «sesso» – il più delle volte commisti a ben altri temi come l'amore, la giustizia, lo sport, l'amicizia, il lavoro, la guerra, la storia, il mistero, la *sf*, il fantasy, l'umorismo. Infine, va fatto notare che per la maggior parte degli uomini giapponesi è un sogno uscire alle otto dall'ufficio: nell'Arcipelago di lavoro si muore. Non sono infatti pochi quelli che sostengono che i *manga* siano così letti in Giappone proprio perché vengono incontro, con le loro tematiche fantastiche e «liberatorie», all'assurdità del sistema sociale giapponese e della stressante, opprimente vita lavorativa. Quello che ci viene infine da proporre è che le redazioni dei giornali, così come hanno il loro vaticanista, l'americanista e l'esperto di

zone di guerra (le «zone calde»), così come hanno i loro consulenti tecnici riguardo questo o quell'argomento, ebbene che assumano anche un «giapponista», un giornalista che sappia bene di cosa parlare e sappia come parlarne, senza cadere in errori evitabili.

È oltremodo chiaro che le citazioni potrebbero continuare; proseguiamo però il discorso diversamente, concentrandoci su tre dei casi più eclatanti della polemica sugli *anime* in TV.

Essi appartengono alle tre «ondate» di eroi giapponesi in Italia succedutesi fino a oggi, e ne sono – con riguardo alla *querelle* sulla dannosità dei *cartoons* giapponesi – fra i più importanti esponenti: GOLDRAKE, KEN IL GUERRIERO e SAILOR MOON.

III.3.2. In principio era GOLDRAKE

Il dibattito sulla violenza si aprì già nel 1978 al primo apparire di *Atlas Ufo Robot*. Silverio Corvisieri, autore di un'interpellanza parlamentare in merito alla presunta violenza degli *anime*, scriveva:

> Goldrake deve sempre affrontare qualche nemico spaziale estremamente malvagio [...]. Si celebra dai teleschermi, con molta efficacia spettacolare, l'orgia della violenza annientatrice, il culto della delega al grande combattente, la religione delle macchine elettroniche, il rifiuto viscerale del 'diverso' [...]. In quale modo un genitore puo fronteggiare con i poveri mezzi delle sue parole la furia di Goldrake? [Cfr. S. Corvisieri, «Corriere della sera», 7 gennaio 1979]

Ci sentiamo solo di commentare che il «rifiuto viscerale del 'diverso'» lo celebra Corvisieri stesso, che (scommettiamo) non ha osservato con attenzione la serie animata, e dunque non solo non può sapere che GOLDRAKE e compagni combattono solo perché mossi da un puro istinto di sopravvivenza e da un senso di responsabilità, ma con la sua insofferenza preventiva, come si suol dire, «predica bene e razzola male», dimostrando di detestare *a priori* un fenomeno culturale prevalentemente perché proviene da chissà dove. Ed ecco due delle lettere giunte al quotidiano «Il Giornale» tra aprile e maggio 1980; la prima si scaglia contro *Atlas Ufo Robot* e i suoi omologhi, la seconda coglie un punto fondamentale:

> Egregio direttore, era ora, finalmente, che un gruppo di seicento genitori del secondo circolo didattico di Imola si decidesse a intraprendere un'iniziativa per tentare di rompere quell'incantesimo che attanaglia l'attenzione di tanti bambini alle gesta, per lo più ispirate a bassi istinti di avidità, violenza e di dominio dei vari eroi Goldrake, Mazinga e compagni [...]. Forse per la prima volta in Italia, s'erge forte, numerosa e inequivocabile una voce di battaglia contro i robot 'made in Japan' della Tv. In mezzo a tanta indifferenza, ignoranza, anarchia morale questo, mi sembra, rappresenta un punto luminoso di riferimento, meritevole di elogio e di appoggio. *Enzo Cappelli, Milano.*

> La presunta violenza che i seicento di Imola contestano a Goldrake ci pare piuttosto sia la volontà di difendere la libertà a tutti i costi. Goldrake è un'arma impugnata durante la lotta per la libertà e se qualcuno contesta questo fatto forse desidera che i bambini di oggi (cioè gli uomini di domani) crescano disposti a subire ogni sopruso senza reagire. Goldrake usa la forza e le armi, siamo d'accordo, ma anche la Storia è piena di episodi in cui furono le armi a conquistare la Libertà. Coerenza vorrebbe che i genitori imolesi domandassero che ogni episodio di questo genere venisse cancellato dai libri di storia [...]. A chi fa paura Goldrake? Forse a chi teme la libertà? *Maurizio Nai e Mauro Roberto, Novara.* [Citazioni tratte da Internet]

Ora, se è inevitabile notare che tutti e tre i brani odorano in qualche modo di demagogico, nel bene o nel male, va rilevato anche che i primi due fanno appello a quelli che ormai sono i *babau* del mondo dei genitori, ovvero la «violenza annientatrice», le «macchine elettroniche», il «dominio», i «bassi istinti di avidità». Come di consueto frasi a effetto, pur se in buona fede, conducono a una falsante immagine di *Atlas Ufo Robot*: ancora una volta, il pregiudizio vizia l'analisi. Ma il terzo brano che abbiamo riportato ci sembra si renda conto della questione vera e propria: da una parte la pura e semplice *incomprensione* del *cartoon* (non visto e dunque non capito), dall'altra una tendenza di molti genitori alla *rimozione* dei problemi. Si parla di guerra e di soprusi? Bene, allora cambiamo canale; un popolo subisce un'angheria e deve difendersi a suon di alabarde spaziali perché l'unica altra soluzione è soccombere? No, non ci piace che i bimbi comincino a rendersi conto che nel mondo esistono le ingiustizie e che esse vanno combattute.

Insomma, dobbiamo ripeterci: l'insofferenza di una certa fascia generazionale, martellata dai mass media e succube dei propri schemi mentali, ha vissuto per anni una nippofobia che talvolta si è rivelata dannosa soprattutto dal punto di vista pedagogico, perché molti sono i casi di bambini che hanno avuto mortificato il loro mondo immaginifico dall'ansia paranoica della generazione adulta. Forse occorrerebbe un'approfondita ricerca etnografica per comprendere quale sia stato l'effetto, fra i bambini degli anni Settanta e Ottanta, non dei *cartoons* in sé quanto della continua *proibizione*, da parte dei genitori, al guardarli e a imitarne le gesta; se proprio gli psicologi vogliono parlare di «shock», di «traumi infantili», ebbene che parlino anche di questo tipo di «proibizionismo» sicuramente antipedagogico. Avranno di che lavorare, questo è certo.

III.3.3. Il caso Ken il guerriero

Ken il guerriero è considerato a ragione uno dei più cruenti *anime* giunti in Italia. La sua violenza parossistica è al di fuori di ogni dubbio; ma è proprio la paradossalità di tale crudezza che rende evidente la sua falsità e la sua caricaturalità.

È ovvio, e lo sottolineiamo ulteriormente, che l'iperdinamico serial di KENSHIRO, i cui stilemi figurativi e registici spaziano da Bru-

ce Lee a *Terminator*, da *Highlander* a *Mad Max*, da Van Damme a Stallone, da John Woo al cinema *matinée*, non è assolutamente adatto a un pubblico di bambini d'età inferiore ai sette-otto anni.

Ma è anche vero che del tutto sproporzionata e *sleale* è stata la serie di attacchi che *Ken il guerriero* ha subìto dalla stampa italiana per colpe mai commesse, che rendono ancora più traballante, agli occhi di chiunque, l'affidabilità del nostro giornalismo scritto e televisivo. Ecco gli amari commenti dei responsabili del settore *manga* della casa editrice Star Comics all'indomani dell'infamante accusa, rivolta a *Ken il guerriero*, di essere corresponsabile dell'efferato delitto dei «sassi del cavalcavia», uno degli eventi più tristi della storia italiana recente:

> E così un'intera pagina [del quotidiano «la Repubblica», il 22 gennaio 1997] associa con grande fermezza un manga ai "killer del cavalcavia". «Gare di karate ispirate a un fumetto giapponese. E Paolo Bertocco vinceva sempre» è l'occhiello che anticipa un titolo che non lascia repliche: «Giocavano in piazza a Ken il guerriero». [...] Fabrizio Ravelli, che firma l'arringa, non ha nemmeno fatto lo sforzo di leggere il nostro mensile [«Ken il guerriero», che pubblicava le storie dell'eroe]. Avrebbe altrimenti scoperto che il manga è pubblicato dalle Edizioni Star Comics e non dalla Kappa Srl, come da lui indicato, e che il primo numero è uscito in gennaio, quando le otto 'teste vuote' avevano già compiuto il loro barbaro gesto; e soprattutto avrebbe scoperto che si tratta di un fumetto d'azione epico, ambientato in una Terra post-olocausto ispirata al film *Mad Max*, un mondo in cui non esistono né autostrade, né cavalcavia, e in cui si viaggia prevalentemente da un deserto all'altro. [...] cercare un capro espiatorio per giustificare seri problemi sociali (o mentali) è a dir poco criminale. [...]. Invitiamo l'illustre giornalista a un'analisi critica più stimolante e articolata, perché ridursi a evidenziare una presunta mancanza di valori dei giovani in questa fine millennio è assolutamente anacronistico. [...]. E soprattutto attendiamo indagini serie, che facciano luce su coloro che si sono trasformati in assassini capaci di gesti del genere: quando disadattati di questo tipo agiscono, non sono certo istigati da un personaggio dei fumetti, ma da problemi che derivano molto più probabilmente dalla famiglia o dalle compagnie frequentate. [Cfr. Kappa Boys, *A scuola di giornalismo*, «Kappa Magazine», n. 56]

Nel pezzo di Ravelli, scritto con uno stile paraletterario che, ovviamente, ha il preciso scopo di affascinare il lettore e subdolamente portarlo dalla sua parte, seducendolo con aggraziati fraseggi (ma, caro Ravelli, la maggior parte dei lettori è molto più intelligente di quello che Lei crede), abbondano i luoghi comuni più ignobili circa le passioni dei «giovani», colpevoli di ascoltare «musiche "heavy metal"», di guardare il «serial televisivo "X-Files"», di indossare «bomber (o altri giubbotti) neri, jeans, scarpe grosse, sciarpe e berretti con la visiera»; l'equazione *miti giovanili = azzeramento dei valori* è l'unica risposta che gran parte del giornalismo italiano riesce a farfugliare, stretto fra la sua ignoranza e la sua brama di vendere

più copie. L'elementare sillogismo *leggi Ken - tiri i sassi dal cavalcavia - è colpa di Ken* è quanto di più offensivo vi sia per i lettori e soprattutto per le vittime della tragedia. Vogliamo riportare le indispensabili osservazioni di Silvio Andrei a questo proposito:

> se si fosse trovata una videocassetta di *Willy il coyote*, si sarebbe incolpato questo cartone animato di essere il mandante e ispiratore del lancio dei sassi dal cavalcavia? Visto che il buon coyote lancia ogni sorta di macigno sul suo avversario Beep Beep, possiamo immaginare molte più analogie con i fatti di cronaca qui, che non in *Ken il guerriero*. [...]. Questa non è la migliore società possibile, ma non sono i fumetti a rovinarla. La violenza è insita in termini come "ragazzi del branco", che già ghettizza le persone. E poi perché "ragazzi"? Se non sbagliamo c'erano anche "adulti" di mezzo. Tutti lettori di *Ken il guerriero*? Che tutti seguano *X-Files*? Che tutti amino *Dylan Dog*? La cosa sicura, però, è che tutti hanno avuto la loro educazione sui banchi della scuola dell'obbligo, è altrettanto sicuro che tutti sono cresciuti tra la chiesa e la famiglia, come succede normalmente nei paesi della provincia italiana, in quello che nel servizio di *la Repubblica* è chiamato "profondo Nord di cascine antiche". [...]. Abbiamo il sospetto che ci sia una società intera con tutti i suoi valori (che sono soprattutto quelli legati all'economia...), a dare tragiche esibizioni sui cavalcavia. Non un manga. E questo colpevolizzare un fumetto ci sembra anche una insopportabile offesa rivolta a chi ha subito la follia di quei sassi. Uno sberleffo fatto con cinismo da una stampa supponente. [Cfr. S. Andrei, *Scripta Manent – Imputato Ken*, «Man•Ga!», n. 0]

Ci sarebbe molto da aggiungere, naturalmente, sia su *Ken il guerriero* sia sull'orribile evento del cavalcavia, ma concludiamo questo piccolo paragrafo semplicemente invitando a fare attenzione, quando capita, al modo in cui le redazioni dei giornali «trattano» gli articoli, componendo titoli, sommari, occhielli e catenacci «a misura di opinione pubblica», esercitando quelle già citate modalità di «rinforzo» su dati concetti di dominio comune.

Per rimanere nell'ambito dei disegni animati, segnaliamo ad esempio un articolo sul «Venerdì di Repubblica», n. 551 del 2 ottobre 1998. Il breve servizio di Federica Lamberti Zanardi – pur di discreta qualità e oggettività – presenta le solite «frasi fatte», seppure redatte con poca convinzione ma quasi «per inerzia» e per fare felici sia i lettori (cioè i genitori) sia Rai e Mediaset, protagoniste del pezzo: il titolo è già programmatico, *Cartoon – Arrivano i buoni!*, in contrapposizione – evidentemente – a dei *cartoons* «cattivi»; il sommario recita invece «Dopo anni di produzioni giapponesi violente e terrorizzanti le nuove serie animate TV sono popolate da personaggi buffi e divertenti»; l'elemento più opinabile è che l'articolo, vistosamente accomodante (non che sia reato, ma pubblicizza i *cartoon* Rai e Mediaset di prossima o recente programmazione, da *Lupo Alberto* a *Sandokan*, da *Cocco Bill* a *La famiglia Spaghetti*), in realtà dichiara indirettamente che i palinsesti delle reti televisive sono ampiamen-

te subordinati da un lato alle ansie dei genitori iperprotettivi, dall'altro alle preoccupazioni d'immagine degli sponsor, e non – come ci auspicheremmo – a un progetto educativo accurato e progressista. L'*attenzione* (magari anche solo saltuaria) a questo tipo di «irregolarità» giornalistiche, di messaggi talvolta indiretti volti a confermare determinate linee di tendenza ideologica, potrebbe essere dunque un interessante esercizio di flessibilità intellettuale.[9]

III.3.4. Presunzione di fallo

Nel 1997 è giunta in Italia, acquistata e adattata da Mediaset, la serie *Magic Knight Rayearth*, nota qui come *Una porta socchiusa ai confini del sole*: un *anime* di argomento fantasy che ha per protagoniste delle graziose e battagliere eroine guerriere. La psicoterapeuta Maria Rita Parsi, quasi rincorrendo gli exploit mediali della sua collega Slepoj, ha scritto al proposito:

> Luce Marina e Anemone sono ragazzine guerriere con tanto di fallici spadoni e magici poteri. [...]. È un cartone animato tutto intriso di guerrieri valori maschili che ripropone [...] la necessità di farsi forti e coraggiose, di crescere combattendo contro i poteri del male [...]. Ma a quando le comiche? [Cfr. M.R. Parsi, «Tv Sorrisi e Canzoni» del 25 giugno 1997]

La rubrica *Scripta Manent* di Silvio Andrei sulla rivista «Man•Ga!» se n'è occupata in maniera approfondita, sottolineando alcuni aspetti fondamentali della questione. Innanzitutto la completa improprietà dei riferimenti sessuali: l'uso dell'aggettivo «fallici» è assolutamente inadeguato. Se vogliamo, tutto è visibile *sub specie phallica*: qualsiasi oggetto oblungo o verticale può ricordarci un fallo, se siamo noi a volercelo vedere. E, in effetti, le facili simbologie addotte da scrittori dalla penna facile sono mortificanti:

> C'è da chiedersi perché si cerchino simbologie in maniera così forzata, perché si sezionino così arbitrariamente i disegni animati andando a cogliere immagini e allusioni dove proprio non ci sono. Secondo noi si sta eccedendo in questo tipo di letture solo perché i giornali ne hanno bisogno per "esserci". Chi le spara più grosse si vede meglio: c'è. [...]. A leggere certi articoli e prese di posizioni sui giornali sembra che non vada mai bene niente: no alle protagoniste scosciate (turbano), no alle donne forti (creano scompensi sessuali nei maschi), no alle spade (simboli fallici). Tutto per occupare due righe su qualche settimanale. In più certe frasi ad effetto, buttate lì per dare enfasi, sembra rendano un cartone animato un "pericolo reale". [...]. Crediamo che tutto sia grottescamente gonfiato, si crei lo scandalo per forza, ci si accanisca sui termini, li si travisi. [Cfr. S. Andrei, *Scripta Manent – Fallo... fallo in tre immagini*, «Man•Ga!», n. 3]

Soprattutto dà fastidio l'uso di imbarazzanti dietrologie da parte di Parsi e di altri con il suo atteggiamento: le eroine sono belle e hanno uno «spadone»? E allora ecco i simboli sessuali; sono guerriere valorose? E allora attenzione, la guerra la devono fare gli uomini, sennò gli spettatori maschietti attraverseranno degli «scompensi». Però non ci pare che nessuno della *Goldrake-generation* abbia subito danni da serie come *Lady Oscar* o *Candy Candy*, incentrate quasi esclusivamente su donne forti, leali, combattive, e *protagoniste*. Lo sproloquio «a effetto», specie se – come nel caso di Parsi – effettuato ancora prima della messa in onda di un serial televisivo, può solo sortire effetti negativi e deontologicamente miserevoli: crea pregiudizi, annebbia il senso critico, può determinare ansia nei genitori apprensivi, e soprattutto svia del tutto dagli effettivi contenuti di un prodotto televisivo inoffensivo e (pensate) perfino divertente.

La palma della peggiore idiozia dichiarata su un *cartoon* di recente va tuttavia a Vera Slepoj, una psicologa di cui abbiamo già parlato in precedenza: le sue dichiarazioni sono apparse sul «Corriere della Sera», sul «Giorno», sul «Venerdì di Repubblica». Slepoj in sostanza ha asserito che SAILOR MOON, l'amata eroina degli *anime*, devierebbe le tendenze sessuali degli spettatori maschi:

> Sailor Moon in sé non ha nulla che non vada. Propone una giovane eroina e si sono riscontrati casi di bambini di sesso maschile che, assistendo quotidianamente al cartoon, hanno finito con l'identificare nel personaggio protagonista, forte, vincente, di potere, un modello di comportamento, femminizzando il loro modo di vivere, le relazioni con i coetanei, chiedendo di poter vestire come la loro eroina. [Cfr. R. Minotti, *"Con Sailor Moon cresci gay"*, «Il Giorno», 8 aprile 1997]

La «sparata» di Slepoj, anche se apparentemente convalidata da casi di spettatori desiderosi di indossare un costume dell'eroina o solerti nell'imitare le mosse e gli atteggiamenti fortemente espressivi e idealizzati dei personaggi del *cartoon* in questione, è una corbelleria priva di qualsiasi professionalità e senso di responsabilità medica perché clamorosamente non individua le ragioni di queste pratiche ludico-proiettive da parte di quei bambini «imitatori».

Da un lato infatti alcuni caratteri psicologici, come noto, sono più tendenti di altri all'imitazione; dall'altro i bambini fino a una certa età, non essendo ancora completamente socializzati (nemmeno da un punto di vista di *gender*), psicologicamente non riscontrano differenze sostanziali nei comportamenti codificabili come «mascolini» o «femminei». Dunque la causa dei comportamenti considerati «devianti» da Slepoj in realtà *non è* l'invito (volontario o meno) del *cartoon* all'ambiguità sessuale, bensì un pervasivo successo televisivo che porta i bambini, divenuti sfegatati fan della loro eroina alla marinaretta, a imitarne le gesta. Né più né meno di come negli anni Ottanta molti bambini portavano con sé, nascosto in un taschino dei jeans, un pettine di plastica per imitare il FONZIE di *Happy Days*, e in modo analogo le ragazzine vestivano e si truccavano esattamente come la rockstar Madonna dei primi tempi.

Ma c'è di più: l'insofferenza e l'incomprensione, da parte di Slepoj

e di altri come lei, di un fenomeno come quello di SAILOR MOON, i cui effetti in realtà sono considerabili come «d'ordinaria amministrazione», va ben al di là della già individuata volontà di esternare frasi eclatanti (ovviamente è solo un caso che un libro di Slepoj fosse in uscita proprio nel periodo delle sue affermazioni su SAILOR MOON).

C'è infatti qualcos'altro, e ne parla Luca Raffaelli:

> Qual è il modello di comportamento che propongono infatti certi adulti facendo questo tipo di dichiarazioni ai giornali? Il modello del distratto, del disinteressato nei confronti dei più piccoli. Non c'è dubbio che certe cattiverie degli adulti nei confronti dei più piccoli rappresentano delle vere e proprie vendette contro il loro divertimento, le loro passioni. Si stanno divertendo come io non mi sono divertito? Si stanno appassionando loro mentre io non mi appassiono più a niente? Stanno socializzando attraverso un comune interesse, mentre io non riesco più a stabilire un contatto che sia disinteressato? E allora li punisco io, e allora glielo dico io che così non va bene, che non possono continuare, che devono smettere. Che il loro divertimento è dannoso. Anche perché, come diceva Stan Lee a proposito della crociata che uno psichiatra americano fece contro i comic book: «Basta che tu ti alzi e dica *Questo è pericoloso per i bambini*, e avrai l'attenzione della stampa e della gente». È vero. Non c'è niente di più proficuo. Però bisogna dirlo che il modello che si propone in questo caso è quello di chi crea allarme inutilmente, di chi, per la soddisfazione di arrivare sulle prime pagine dei giornali, è pronto a tutto. D'altra parte è il modello vincente del momento: qualsiasi cosa purché si parli di me! (Viene da chiedersi: che cartoni animati ha visto da piccola la nostra psicologa?). [Cfr. L. Raffaelli, *Come un perioftalmo tra le mangrovie*, «Animania», n. 1 (nuova serie)]

Sulla questione è ironicamente e provocatoriamente intervenuto lo scrittore Andrea G. Pinketts:

> Sento il dovere morale di intervenire dopo aver letto le dichiarazioni di Vera Slepoj a proposito di *Sailor Moon*. Mi sembra molto più pericoloso un eventuale processo di imitazione di Vera Slepoj che di *Sailor Moon*. Questo è il classico esempio di chi vede il male dove non c'è, posto poi che sia un male diventare gay. Trovo molto più pericoloso il comportamento della Slepoj: invece di creare dei gay felici si creeranno dei rompiscatole biliosi e accidiosi. [Cfr. A.G. Pinketts, «Corriere della Sera», 11 aprile 1997]

Attenzione: né noi, né Raffaelli, Andrei o Pinketts stiamo parlando del valore di *Sailor Moon*, che è una serie divertente, spensierata, moderatamente formativa e nulla più. Il problema cessa di essere il *cartoon* in sé – ed è assodato e verificabile che esso sia inoffensivo – e diventa proprio quello delle affermazioni indebite, indecorose e oltraggiose scaturite da individui che non hanno una ben radicata deontologia professionale e un serio senso di responsabilità nei confronti dei bambini, dei genitori e degli spettatori *tout court*. Soprattutto, si lede la dignità del concetto di «omosessualità», innanzitutto perché si raffigura la manifestazione di (eventuali) tendenze femminee come un problema psicologico e non come una possibile tendenza naturale; inoltre perché, in maniera cruentemente moralistica, si vuole furbescamente e irresponsabilmente individuare quasi un capro espiatorio di fronte a casi di *presunta* ambiguità da parte di alcuni bambini. Non è invece più probabile che i casi di imitazione di SAILOR MOON da parte dei bambini siano episodi nella norma?

E, soprattutto, non ci si rende conto che *se* un individuo ha tendenze omosessuali esse vadano accettate? E, ancora più in profondità: crediamo appaia oltremodo ovvio che un gusto gay, negli sporadici casi in cui esso si manifesti durante l'infanzia, non sia determinato da un *cartoon* ma parta da istanze *molto* più profonde. Non è pertanto irrilevante il fatto che molti teleutenti, sia adulti sia adolescenti, abbiano voluto replicare alle fantasie psicologistiche di Slepoj, con un buon senso e un equilibrio incoraggianti:

> mi chiamo Silvia, sono di Roma e ho 24 anni. Vedo i cartoni animati giapponesi da una vita [...] consiglierei di vedere [*Sailor Moon*] proprio con gli occhi di un bambino, lasciando da parte la razionalità dell'adulto che fa apparire sporco anche ciò che di più bello c'è al mondo [...] in *Sailor Moon* non esistono scene talmente violente da turbare in modo grave la psicologia di un bambino; la maggior parte del cartone animato, inoltre, è incentrata sull'insegnamento di valori indispensabili per la crescita di un individuo [...] è compito dei genitori chiarire al bambino che tutto ciò che vede e che lo potrebbe turbare in qualche modo non è reale [...] portare un bambino dallo psicologo soltanto perché ha imitato i gesti della sua eroina, serve soltanto a fare di lui un insicuro con probabilissimi problemi psicologici in futuro! [...] anche senza avere una laurea in psicologia si possono benissimo capire i bambini: la cosa più importante è ricordarsi di esserlo stati anche noi [...]. *Silvia Aloisi*, Roma. [Cfr. S. Aloisi, *Psic...*, lettera nella rubrica *Man•Ga! Mail*, «Man•Ga!», n. 2]

Infine, è quasi commovente, nella sua semplicità, il parere di questa ragazzina di tredici anni riportato qui sotto, che con poche righe annienta le corbellerie slepojane, distruggendole con un candore e una maturità che la dicono lunga su come effettivamente sono i bambini e i ragazzi, e dimostrano quanto poco psicologhe come Slepoj e Parsi sappiano leggere nell'animo dei giovani:

> ho 13 anni e mi chiamo Giorgia, [...]. Secondo me quella che ha davvero dei problemi è la "carissima" (si fa per dire) Vera Slepoj [...]. Secondo me se un bambino si butta giù da un balcone perché vede il suo eroe volare in cielo, la colpa non è del cartone animato, ma dei genitori che non hanno saputo spiegargli la differenza fra realtà e fantasia. Inoltre non riesco a capire come mai, cara signora Slepoj, lei abbia un tale accanimento verso i cartoni giapponesi e soprattutto verso *Sailor Moon*, che è uno dei cartoni che meglio [propongono] l'amicizia fra ragazze e il grande

amore fra Sailor Moon e Milord. [...]. Ora mi rivolgo a tutti quei genitori che portano i figli dallo psicanalista perché imitano i loro eroi: forse ad avere dei problemi non sono i vostri figli ma voi, se avete tanta paura che i figli siano compromessi per la vita è sufficiente che non facciate vedere i cartoni ai vostri figli. [Cfr. G. Vallicelli, *Sailor Moon*, lettera nella rubrica *Man•Ga! Mail*, «Man•Ga», n. 8]

Ecco, basta dare la parola ai ragazzi o ai bambini e la chiarezza si impone: una questione molto semplice (l'incapacità e la corsa al successo da parte di alcuni individui) viene ridotta alla sue effettive proporzioni, l'intelligenza di una persona giovane individua con somma facilità la natura di un «problema» senza bisogno di frasi di sicuro impatto sui media, e le gigantesche esagerazioni di Slepoj vengono sbriciolate e ridotte ai minimi termini. Largo ai giovani.

Note

1. I dati utilizzati per compilare questo elenco sommario, lo ricordiamo ancora, sono stati rilevati da «IF», n. 5/8, 1983, cit.

2. Sul merchandising da edicola e libreria cfr. soprattutto *"Big Business" all'italiana*, «IF», n. 5/8, 1983, cit.; «IF», n. 8, 1999, cit., in particolare l'ampio dossier *Manga made in Italy*, pp. 62-73, curato da C. Baglini e C. Zacchino.

3. Sul merchandising dei giocattoli tratti da *cartoons* giapponesi uno dei primi resoconti è *Il merchandising*, «IF», n. 5/8, 1983, cit.

4. Sui cattivi adattamenti italiani di alcuni *anime* cfr. F. Filippi, *Perché riadattare?*, «Manga Giornale», n. 8, cit.; Cosmo - Totoro, *Dossier Sailor Moon*, «Animania», n. 2 (nuova serie); M. De Giovanni, *Graffi & Graffiti*, «Kappa Magazine», n. 3; Lord Yupa, *Natale con i tuoi...*, «Kamikaze», n. 3.

5. Per informazioni sull'ADAM cfr. il sito Internet *http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/2519/index.htm*.

6. *Magic Knight Rayearth*, conosciuto in Italia come *Una porta socchiusa ai confini del sole*, è un'opera ideata e realizzata dalle autrici dello studio Clamp. La serie, prodotta nel 1994-'95 dalla Tokyo Movie Shinsha, è di 49 episodi ed è diretta da Hirano Toshihiro.

7. F. Filippi affronta il discorso su ARTÙ anche nella Scheda 22.

8. Sui problemi inerenti il giornalismo cfr. F. Colombo, *Manuale di giornalismo internazionale*, cit., e A. Papuzzi, *Manuale del giornalista*.

9. Un ottimo approccio al problema delle polemiche sui *cartoons* è ad esempio E. Detti, *La lettura e i suoi "nemici"*, cit., pp. 89-100.

IV. Musica, *sensei*

a cura di Paolo Bozzola[1]

C'è un elemento del vasto fenomeno degli *anime* in Italia di cui si parla poco e del quale invece bisognerebbe assolutamente tener conto, anche a grandi linee: il *supporto musicale*.

S'è già detto in più occasioni che una delle particolarità della multimedialità da cui è caratterizzato l'immaginario eroico della *Goldrake-generation* è il forte accento dato alla dimensione auditiva: ogni serie televisiva, infatti, è oggi ricordata in gran parte – specialmente dai nostalgici che magari da anni non guardano più gli *anime* in TV, né quelli vecchi né quelli recenti – proprio grazie all'orecchiabilità delle vecchie sigle italiane (ma anche di alcuni brani in giapponese), imparati a memoria nell'epoca dell'infanzia e oggi riaffioranti episodicamente in maniera frammentaria.

Questo potere evocativo della musica non sta a noi commentarlo. Basti qui dire che tale reminiscenza nostalgica, nel caso della generazione dei «figli» e quindi dei disegni animati giapponesi, può aver luogo principalmente in due modi: o guardando la TV e soffermandosi casualmente su un vecchio *anime* trasmesso in replica, o durante una serata fra amici, in cui magari «si fa a gara» a chi ricorda più canzoni, personaggi, aneddoti.

Il fenomeno sociale comunemente detto delle «rimpatriate», che coinvolge, nell'ambito delle sottoculture giovanili – e più in generale nelle dinamiche di gruppo – amici, colleghi o compagni di scuola, trova a proposito della *Goldrake-generation* e per esteso nel gruppo generazionale degli attuali venti-trentenni della piccola, media e alta borghesia, un nuovo tipo di «sfogo», di *input* tematico decisamente votato alla rimembranza dei personaggi mediali più pervasivi dell'infanzia e adolescenza. Se questo tipo di scenario nostalgico è comune anche alle generazioni precedenti, la particolarità propria a ciascun gruppo è il tema specifico della pioggia di ricordi: nel caso della *Goldrake-generation*, ovviamente, si tratta di tutti quei «miti» giovanili, quelle figure carismatiche che dalla fine degli anni Settanta ai primi anni Novanta hanno pervaso il con-

sumo mediale dei ragazzi. È chiaro, a questo punto, che una gran parte di questo immaginario sonoro è occupata dalle musiche degli *anime*, che nell'ambito di un ricordo in qualche modo *sinestesico* permettono di fare riaffiorare immagini, suoni, emozioni del passato strettamente correlati all'ascolto di quelle vecchie sigle televisive. È dunque questa una delle note più importanti da considerare quando si discuta della componente musicale degli *anime*, ma ovviamente non la sola: devono giocoforza subentrare, infatti, anche fattori relativi alla *qualità intrinseca* di tali sigle e colonne sonore, ai rapporti narrativi e metanarrativi fra le musiche e le ambientazioni dei serial corrispondenti, ai contenuti testuali oltre che musicali espressi dai compositori italiani.

Tre sono i tipi di accompagnamento sonoro che in tal senso sorreggono ogni serie animata nipponica giunta in Italia: *la sigla o le sigle originali giapponesi*, *la sigla o le sigle realizzate in Italia* e *la colonna sonora vera e propria*. Sigle e colonne sonore ricoprono un ruolo fondamentale per la buona riuscita di un *anime*: le prime hanno lo scopo di rimanere impresse nella memoria del pubblico e di introdurlo, per sommi capi, nell'«ambientazione» del prodotto; le seconde costituiscono da parte loro un irrinunciabile commento sonoro, caratterizzando ogni scena e aumentandone il potere evocativo. Qui ci soffermeremo principalmente sulle sigle italiane, ma non senza gettare uno sguardo anche ai temi musicali e agli accompagnamenti originali.

Un'avvertenza d'obbligo. Parlare di musica senza usare «tecnicismi» è decisamente difficile: si rischia di ridurre tutto a un banale elenco di aggettivi, ma è a nostro parere giusto correre tale rischio, se può servire a farsi comprendere anche da coloro che non hanno alcuna nozione di teoria musicale. Abbiamo cercato di «aggirare» il problema privilegiando gli aspetti meno tecnici della questione, in particolare cercando di analizzare le ragioni di alcune scelte contenutistiche e formali degli adattatori italiani e le ripercussioni (positive o meno) che tali scelte hanno avuto sui vari prodotti e sulla loro fruizione. Riteniamo infatti molto più importante, ai fini di un'autentica comprensione del fenomeno, discutere dei *reali* motivi di certi adattamenti (talvolta anche discutibili), dell'imponente pluralità di generi sfruttati dagli autori delle musiche (sia giapponesi sia italiani) o dell'impiego di risorse umane spesso di prim'ordine, piuttosto che analizzare nel dettaglio una *linea di basso* o stupirsi per un *accordo di nona* dove ci si sarebbe aspettati una *settima*.

IV.1. Italia e Giappone a confronto

La *colonna sonora* è una parte importante in ogni prodotto di animazione, in quanto spesso è suo compito supplire alle mancanze intrinseche che un disegno animato presenta rispetto a una ripresa dal vivo. Tutto ciò si riflette, in Giappone, in un'estrema

cura nello scrivere ed eseguire le musiche per un *anime*; cosa che, purtroppo, in Italia spesso viene persa.

Cominciamo dalle *sigle*. Per qualsiasi *anime* in Giappone vengono sempre realizzate *almeno* due sigle: una d'apertura (comunemente chiamata con il termine inglese *opening*) e una di chiusura (*ending*), che generalmente differiscono molto anche per le atmosfere che ricreano, contrapponendo a una *opening song* dal ritmo frenetico una *ending song* più evocativa e dolce; episodicamente, ciò è avvenuto anche in Italia, ad esempio nel caso di *Ryu ragazzo delle caverne*, in cui l'omonima *opening* è cantata da un energico Fogus e la *ending* (*Un milione di anni fa*) da una dolcissima Georgia Lepore. Per le serie di successo, che si protraggono nel tempo ben oltre la singola stagione televisiva e vengono suddivise in più serie distinte, è facile che ciascuna stagione abbia le proprie sigle d'apertura e chiusura. Ad esempio la recente serie *The Slayers* (conosciuta in Italia come *Un incantesimo dischiuso tra i petali del tempo per Rina*, cfr. *supra*, Cap. II, Nota 17) vanta tre serie televisive e, di conseguenza, ben *sei* sigle tra apertura e chiusura: tuttavia tutte e sei le canzoni sono state sostituite in Italia da un solo brano, pur di buona fattura.

Gli interpreti delle canzoni in Giappone sono solitamente gli stessi doppiatori della serie, che non di rado forniscono prova di una notevole abilità canora, sfondando sovente anche nel mondo della musica pop. È il caso, ad esempio, di Hayashibara Megumi, doppiatrice di RINA INVERSE nell'appena citato *The Slayers* (e di tanti altri personaggi, essendo un'attrice estremamente versatile), una professionista che canta le sigle della serie e ha al proprio attivo una notevole carriera musicale.

Eliminando le diverse sigle giapponesi e sostituendole con un unico brano realizzato *ex novo*, in Italia di fatto non si ritrova una tale abbondanza e varietà di stili e commenti musicali. Le poche eccezioni alla regola del brano unico sono ad esempio le tante canzoni scritte nel 1978 per *Atlas Ufo Robot* e, in tempi recenti, le sigle del lungo serial *Sailor Moon*; fra l'altro, in quest'ultimo caso, poiché i diritti di trasmissione sono stati acquistati da Mediaset di stagione in stagione, questo *anime* in Italia si è ritrovato ad avere quattro sigle diverse contro le dieci giapponesi: quasi un record.

Ma le sigle non sono *tutta* la colonna sonora di un *anime*; la parte principale è sicuramente costituita dalle musiche di sottofondo delle scene (*BGM*, *background musics*) che, come in ogni prodotto cinetelevisivo, servono a creare l'«atmosfera» nella quale immergere lo spettatore. Se alle sigle giapponesi già viene dedicata molta attenzione, per le *BGM* il lavoro spesso è anche molto più raffinato. Può difatti capitare che intere orchestre sinfoniche (con coro annesso) vengano mobilitate per eseguire le musiche in sottofondo a una serie televisiva, oppure che importanti compositori e autori siano scritturati per realizzarle. Se si parla poi di prodotti realizzati *ad hoc* per l'home-video o di film per le sale cinematografiche, il budget speso per l'opera è ancora superiore e anche la qualità complessiva ne gode. Il ricco mondo musicale che in Giappo-

ne si crea attorno agli *anime* genera, inoltre, un florido commercio di Cd-audio contenenti sigle e colonne sonore, talvolta ulteriormente rielaborate e rese musicalmente più interessanti da orchestrazioni inedite o versioni sinfoniche.

Ma torniamo al prodotto animato in sé: ovviamente una sigla televisiva è sempre accompagnata da un «commento in immagini» realizzato con grande cura sia per quanto riguarda le animazioni sia per la resa sonora. I filmati, infatti, sono a volte dei piccoli capolavori, che presentano sequenze realizzate *appositamente* allo scopo, adattandosi al testo della canzone, mentre le sequenze «riciclate» dalle puntate sono poche o nessuna. Questi video rivelano un'attenzione quasi maniacale nelle animazioni, in modo che ogni parte della sigla cantata *si fonda* perfettamente con le immagini a schermo, per dare una visione d'insieme gradevole e scorrevole; ciò viene ottenuto anche grazie al ritmo del montaggio, che segue quello della canzone con modalità perfettamente sincroniche e, se vogliamo, mutuate tecnicamente dalla grande scuola classica disneyana. Invece in Italia, anche in questo caso, se storicamente le sigle nostrane degli *anime* – fino alla metà degli anni Ottanta – venivano «apposte» sulle sequenze video originali di *opening* ed *ending*, a partire dalla metà degli anni Ottanta gli adattamenti Fininvest e poi Mediaset hanno adottato il «metodo» per cui il commento a video viene sostituito da un *collage* di immagini estratte interamente dalla (o dalle) serie, prese quasi a caso, dando allo spettatore un senso di *inappropriatezza* delle immagini rispetto alla musica: chi osserva questi *clips* di montaggio, infatti, non tarda a rendersi conto della «casualità» con cui le *tranches* di animazione vengono inserite rispetto alla musica.

Traduzione, riadattamento e doppiaggio non sono certo operazioni semplici e impongono, talvolta, scelte impopolari; senza puntare il dito su nessuno crediamo comunque che una maggiore considerazione per il grande lavoro svolto dai musicisti giapponesi dovrebbe spronare i produttori italiani a un'attenzione particolare verso l'aspetto sonoro dei prodotti in questione.

IV.2. Musica «di consumo»?

L'universo sonoro degli *anime* televisivi ha toccato, nei quasi quarant'anni di produzioni (dal 1963 a oggi), una vastità e soprattutto una varietà di lavori tale da poter essere ampiamente paragonata al cinema dal vero. Qui, in particolare, intendiamo evidenziare la precisione dei *valori semantici musicali* degli *anime* rispetto alle condizioni storiche in cui sono ambientati i serial.

Un primo esempio può essere quello del genere robotico: sin dagli esordi di questo filone le sonorità (sia quelle eroiche e trionfali sia quelle dai toni più tragici) si sono rifatte, per sommi capi, a una matrice *post-romantica* e da *avanguardia storica*; ora, questi termini si riferiscono, nell'ambito della musica classica europea, alla fine dell'Ottocento e all'inizio del Novecento: fasi nelle quali si

assisté prima a una progressiva fuga dalla «tonalità», e poi alla decisa ricerca di un nuovo e inedito linguaggio musicale. Ora, perché associare a una matrice storica così remota lavori fantascientifici e futuristici come le serie robotiche?

Al di là di un fisiologico deperimento della tonalità, ciò che scosse profondamente i compositori europei e li portò a concepire nuovi universi sonori più ruvidi e d'impatto fu l'esplosione della Prima guerra mondiale, con tutto ciò che ne derivò, fino alla metà degli anni Trenta; molti musicisti in quegli anni furono infatti impegnati sul fronte o, comunque, toccati molto da vicino da un conflitto di proporzioni mai viste e che sembrava non aver fine.

La nascita di questo nuovo tipo di musica dai toni cupi, austeri, aggressivi, fu quindi dovuta anche alle esperienze maturate dai musicisti e dall'umanità intera: quella guerra, c'è poco da dire, mutò per sempre lo *Zeitgeist* del secolo XX. Gli autori giapponesi delle BGM dell'*anime* robotico e fantascientifico si sono pertanto rifatti esplicitamente a questo tipo di musica in vario modo drammatica: in quale altra epoca, se non la Prima guerra mondiale, si sarebbero potuti ravvisare sentimenti più simili a quelli di un attacco alieno, con tragiche ripercussioni planetarie, per di più raccontato con una narrazione a episodi ripetitivi che destabilizza il fluire temporale, dando un senso di ciclica e continuativa tragedia?

Sempre rimanendo in tema di conflitti, un interessante parallelismo è quello che accosta commenti altisonanti e auditivamente spettacolari ad altri accompagnamenti sonori «minimali», in prodotti fantascientifici più recenti e votati a un approfondimento psicologico e sociale, come i film *Akira* di Otomo Katsuhiro o *Ghost in the shell* di Shirow Masamune. Tale genere musicale è caratterizzato da una sovrapposizione progressiva di più ritmi e motivi che, sfruttando tecniche orientali di «ripetizione ipnotica», generano una sensazione di circolare immobilità. Fin qui, solo un vago richiamo alle ambientazioni intricate e, talvolta, confuse degli *anime* in questione; tutto diviene più chiaro se consideriamo un nuovo periodo storico e le condizioni sociali che hanno contribuito alla nascita di tale stile: si tratta infatti di una serie di sonorità maturate negli Usa degli anni Settanta, in un clima di guerra fredda, spionaggio e misteriose armi segrete.

Un esempio di contaminazione più recente può essere invece quello relativo all'esplosione a livello planetario del cosiddetto *easy pop* negli anni Ottanta. Attraverso notevoli quantità di serie e di generi, la produzione nipponica ha subito fatto proprio il fenomeno, sfruttandolo – data la vastità di tematiche a disposizione – in tutte le sue sfaccettature.

Molti sarebbero gli esempi da aggiungere (primo fra tutti l'uso degli stilemi sonori delle musiche tradizionali giapponesi); questo però vuole essere, più che un elenco, un breve spunto di riflessione, un invito a considerare come le colonne sonore possano essere complesse e ricche di riferimenti culturali. Cultura che spesso si manifesta proprio nella ricerca svolta dai professionisti del settore verso le forme, gli stili e le sonorità più adatte al lavoro da

commentare. Un settore, questo, che sarebbe senza dubbio degno dell'attenzione e dell'interesse non solo dei mass mediologi, ma anche dei critici musicali e degli antropologi.

Abbiamo tentato, nei paragrafi che seguono, di identificare alcune tematiche relative ai tre «macrogeneri» più consolidati tra le serie giunte in Italia durante la prima grande «invasione»: i *robot*, le *serie sportive*, le *grandi saghe* fantascientifiche e storiche.

IV.2.1. Le musiche robotiche

Le saghe robotiche ricoprono certamente un'importanza fondamentale nel fenomeno degli *anime* in Italia e le loro sigle sono tra quelle che si sono subito e stabilmente fissate nell'immaginario sonoro della *Goldrake-generation*. Visto il successo che hanno avuto e che continuano ad avere fra bimbi e ragazzi, sarebbe quanto meno impopolare esprimere qualsiasi commento critico che pretenziosamente tendesse a stroncarne la qualità musicale; pensiamo però che l'analisi di alcune incongruenze considerevoli e soprattutto generalizzate possa fornire ottimi spunti per una riflessione che porti a interrogarsi sugli stessi princìpi di adattamento e di fruizione del genere robotico in Italia. L'incongruenza di fondo alla quale ci riferiamo è la sostanziale «bonarietà» che contraddistingue la maggior parte dei contenuti vocali e delle melodie di tali canzoni.

Le sigle originali (cioè quelle giapponesi) relative a questo settore sono caratterizzate, nella maggior parte dei casi, da musiche che traggono a piene mani, come si diceva, dal repertorio postromantico europeo (con una notevole semplificazione armonica) e da alcune forme jazzistiche, da organici di notevole impatto, da linee melodiche molto spigolose e da un canto estremamente cupo, ruvido e declamatorio. Di tutto questo, in Italia, è rimasto forse solo l'impianto armonico e, talvolta, qualche vaga somiglianza strumentale.

Anello di congiunzione può essere considerata la sigla italiana del serial *Mazinga Z*: si tratta infatti di una sorta di *cover*, ovvero di un semplice riarrangiamento dell'originale – dotato peraltro di un gusto più raffinato – rispetto alla quale risulta perdere molte «asprezze». L'accompagnamento è sempre incalzante ma meno squassante, la melodia viene rimaneggiata e acquista maggiore linearità e la voce abbandona tutta una serie di velleità recitative in favore di un tono deciso ma molto aggraziato. Discorso simile si può fare per la più celebre *Jeeg Robot*, eseguita dai Superobots e da Fogus (in due versioni analoghe), che ricalca fedelmente l'impianto musicale della sigla originale giapponese ma le sovrappone un testo di buona resa e una voce di grande impatto emotivo.

E le altre sigle? Le altre mostrano per lo più, oltre alla già citata semplicità armonica, una notevole ricerca dell'orecchiabilità che di tanto in tanto sfiora il limite della *banalità*. Ma la situazione è molto meno grigia di quanto possa sembrare: non è raro che i toni espressionisti degli originali vengano semplicemente rim-

piazzati da trascinanti motivetti che finiscono poi per caratterizzare l'intero brano. Altrettanto felice è da considerarsi l'uso tutto italiano, non infrequente, di *marcette militari* nella parte ritmica. Queste scelte musicali sono però spesso oscurate da cori di voci bianche o da canzoncine gaie e carezzevoli anche dal punto di vista testuale: decisamente poco adatte a fare da preludio a episodi in cui moriranno decine di persone – cfr. ad esempio la sigla del drammatico serial *Baldios*, elementare motivetto cantato da una voce di bambino sullo sfondo di suoni elettronici *late Seventies*.

Al di là di questa caratteristica, comunque opinabile, non si vuole qui dare un giudizio di valore sulla qualità delle sigle giapponesi rispetto a quelle italiane; decisamente più interessante è invece constatare come le sigle siano state uno dei mezzi usati dalle emittenti italiane per *stemperare* l'impatto di saghe dai contenuti e dalle forme narrative del tutto inediti in Italia. Non può certo essere un campione di violenza un robot al quale, nei momenti di maggiore foga, «girano le lame boomerang» (cfr. la sigla *Daltanious* dei Superobots, dal serial omonimo).

IV.2.2. Le musiche sportive

Nelle sigle delle serie sportive i testi e, di conseguenza, le musiche, sono sempre fortemente focalizzati sul personaggio principale, anche nel caso di giochi di squadra (cfr. ad esempio *Holly & Benji*, cantata da Paolo). Spesso si assiste a un'autentica esaltazione dell'eroe: un vero e proprio genio che, per doti naturali e incrollabile costanza, trasforma in un'arte ciò che potrebbe essere soltanto una semplice passione. Talvolta quest'aspetto «descrittivo» cede il passo alla narrazione sommaria della trama (cfr. *L'Uomo Tigre*, sigla del serial omonimo, scritta, composta ed eseguita da Riccardo Zara). L'accompagnamento di testi simili sembrerebbe non dare alternative: quasi stupisce quindi il trovarsi di fronte a varie categorie musicali molto differenti tra loro.

Ovviamente troviamo brani tutti spinte e dinamismi, più o meno «rocchettari», che tendono a trascinare l'ascoltatore nell'esaltazione dell'eccitamento sportivo senza che ci si debba muovere dalla propria poltrona: basti pensare a *Goal!*, sigla dell'*anime* calcistico *Arrivano i Superboys!*, divertente pezzo, molto *Seventies*, corale e cantato in inglese. Talvolta i motivi sono trascinanti ma gli arrangiamenti molto più «gentili»; ciò capita soprattutto in serie con protagoniste femminili, che si rivolgono quindi, almeno teoricamente, a un pubblico di ragazze (cfr. *Mila & Shiro, due cuori nella pallavolo*, cantata da Cristina D'Avena). Non è così strano, da qui, cadere in soavi ballate romantiche che esaltino la dolcezza delle protagoniste più che le loro doti sportive, partecipando delle loro difficoltà e sofferenze sentimentali: cfr. *Mimì e la Nazionale di palla a volo*, cantata dalla brava Georgia Lepore.

Nelle sigle più datate molto peso viene dato al senso di allegria e dinamismo da trasmettere al posto di un vero e proprio eccitamento, forse fuori luogo per serie incentrate sul baseball o sulla

pesca; questo effetto è stato ricercato spesso attraverso sonorità riconducibili al liscio e ai canti popolari, ricreando così certamente il senso della festa ma caricandole anche, inevitabilmente, di una certa malinconia: paradigmatico il caso della nota sigla di *Sampei, ragazzo pescatore*, eseguito dai Rocking Horse.

Un esame a sé meriterebbero poi le serie automobilistiche: potrebbero quasi appartenere alla prima, più dinamica categoria, ma se ne differenziano almeno per due particolari: un'influenza notevole della strumentazione elettronica e un uso molto maggiore di *suoni onomatopeici* (rombi, frenate ecc.), che in altri casi precedenti si limitavano a boati di folla in apertura: esemplari ci sembrano le sigle di *Grand Prix e il campionissimo* e di *Supercar Gattiger*, recentemente riscoperta in discoteca e rimixata sull'onda del revival che in questi tempi sta interessando in tutta Italia il mondo degli *anime*.

IV.2.3. Le musiche delle grandi saghe

Un titolo come questo raggruppa almeno due generi ben distinti: le *saghe storiche* e le *saghe fantascientifiche*.

Al primo filone appartengono tutte le serie di ambientazione sette-ottocentesca tratte generalmente da romanzi europei o da *shojo manga*. Nei testi si ritrova un certo equilibrio tra esaltazione del protagonista e sommaria narrazione della vicenda che lo coinvolge. Si tratta molto spesso di personaggi femminili o, nel caso di maschi, di bambini. Di conseguenza le musiche sono piuttosto lineari e sdolcinate, anche se regalano talvolta arrangiamenti del tutto inaspettati come la sentita melodia del *Libro Cuore* dei Cavalieri del Re, il *country* di *Candy Candy* eseguito dai Rocking Horse, la marcia con cornamuse di *Hello Sandybell* che si trasforma presto in una comunissima ballata, la bizzarra strumentazione del *Giro del mondo di Willy Fogg* o i pizzicati secchi di *Mademoiselle Anne*, quasi a evocare il *koto*, un caratteristico strumento giapponese simile al violoncello.

Saltando indietro di più di cinque secoli troviamo una vera «chicca»: la sigla di *Marco Polo*, uno dei pochi casi in cui la strofa, con la sua suggestiva ruvidità portata avanti da un'azzeccatissima marcetta, ruba nettamente il posto al ritornello, che con la sua solare schiarita non può certo reggerne il potere evocativo.

Due notevoli esempi di citazioni storiche dal punto di vista musicale sono senz'altro *King Arthur*, una sonata medievale con tanto di trombe e tamburelli, e *Lady Oscar*, di ambientazione settecentesca, dove vengono palesemente evocati arpe e cembali, e strofa e ritornello si susseguono quasi come a ricordare un'operistica alternanza di *recitativo accompagnato* e *aria*; non a caso entrambi i brani sono composti da Riccardo Zara, leader dei Cavalieri del Re e autore sempre attento al rapporto «filologico» tra l'ambientazione della serie e lo stile della sigla da comporre.

Con la fantascienza (robot esclusi) troviamo ritmi più rapidi e arrangiamenti nettamente più moderni. Tra gli *anime* basati su

storie di Matsumoto Leiji, indimenticabili sono le sigle di *Galaxy Express* (degli Oliver Onions), *Blue Noah* (Superobots) e *Capitan Harlock* (La Banda dei Bucanieri), nelle quali tutto è funzionale a un profondo coinvolgimento dello spettatore; più deludenti sono invece le eccessive sperimentazioni elettroniche di *Star Blazers* e l'arrangiamento decisamente povero della *Regina dei Mille Anni*. Da parte sua l'accompagnamento della sigla di *Capitan Futuro* (I Micronauti), lungi dal cadere nei deliri del testo, rappresenta comunque una discreta flessione rispetto alle colonne sonore originali, di pura ispirazione jazzistica. Poco convincente è anche la sigla di *Cyborg, i nove supermagnifici* (intitolata *Cyborg* ed eseguita dall'esperto Nico Fidenco), mentre di grandissimo impatto è il pur semplice rock di *Babil Junior*.

Questi lavori trascurano quasi del tutto gli aspetti più cupi, inquietanti e misteriosi del genere fantascientifico, offrendo però spesso un positivo senso dell'avventura per nulla banale e concorrendo così a realizzare pienamente l'atmosfera epica che contraddistingue queste saghe.

IV.3. Deliri del testo

Nella valutazione critica del *corpus* di sigle italiane realizzate fra il 1976 e il 1990 per gli *anime* giunti in Italia, fra i vari fattori da considerare bene ce n'è uno assolutamente imprescindibile: quasi sempre gli autori tenevano presente che le loro composizioni erano indirizzate prevalentemente a *bambini*.

Ciò significa che nella maggior parte dei casi ci si imbatterà in spartiti e in testi di facile orecchiabilità e memorizzazione: alcuni componimenti, addirittura, procedono melodicamente sulla falsariga dello stile dello *Zecchino d'Oro*, si tratta cioè di canzoni miratamente composte per esser eseguite da bambini. Questo è vero soprattutto per i testi, che tuttavia spesso, oltre a una generalizzata semplicità lessicale e metrica, sono risultati fin troppo «deliranti» e improbabili nei contenuti:

> *Capitan Futuro, armi strapotenti ha,*
> *Capitan Futuro, super tecnico sarà!*
> *Capitan Futuro, sempre un uomo resterà*
> *Capitan Futuro, parte dell'umanità!*

Eccoci di fronte a uno dei migliori esempi di «deliri testuali». Passiamo pure sopra alla scelta del termine «strapotenti», non certo elegantissimo ma ancora accettabile; «super tecnico» è invece un *nonsense*, non vuol dire assolutamente nulla; «sempre un uomo resterà... parte dell'umanità», poi, è talmente generico che cade nel retorico e nel «populista».

La medesima sigla ci regala ancora alcune «chicche», quali «Capitan Futuro, picchia duro anche per noi... tra le stelle schizzerà... le galassie vincerà». Questi non sono che alcuni esempi di

parole o frasi assolutamente fuori luogo, «appiccicate» per la ricerca della rima facile o per riempire spazi, con scarsa cura dei contenuti. È quindi facile immaginare quanti se ne possano trovare tra le sigle dell'*anime boom*; vale però la pena di tenere presente che spesso queste ingenuità sono diventate caratteristiche legate a filo doppio con l'*anime* relativo, e che rappresentano per molti appassionati un felice ricordo dell'epoca in cui si poteva anche credere che GOLDRAKE andasse a «circuiti di mille valvole».

E così scopriamo che DALTANIOUS, oltre ad avere uno splendido paio di «astrogambe», doveva essere un bravissimo prestigiatore dal momento che «bim bum ba lé giù e il nemico non esiste più»; è anche bello sapere che «lui si sacrifica e odia gli stupidi», ma state sempre attenti che non gli girino «le lame boomerang». «Ragazzi state in palla» è un consiglio che viene nientemeno che dalla sigla di GOD SIGMA (cantata dai *Monelli spaziali*), difensore della fantomatica «magica energia creata da noi» costantemente attaccata «dagli eldiani che dei terrestri son nemici alieni»; ma niente paura: «God Sigma è super forte e combatte per tre».

Cosa dire poi di *Bem* (di Nico Fidenco)? *Bem* è un insolito *anime* dell'orrore, basato su registri di una certa paurosità se rapportati al pubblico dei bambini; comprensibile dunque, e azzeccato (anche se in buona sostanza comico) il tentativo di scardinare la *suspense* del *cartoon* con una rima e una metrica a dir poco grottesche: «Dell'assassino lui fa un macello, lo pesta a sangue con un randello»; e ancora: «dell'impiccato lui fa un fagotto, lo pesta a sangue con un cazzotto». *Trider G7* addirittura procede in rime sparse e irregolari:

Watta quando gli va ecco preme un bottone
e di Ondron ne fa un bel boccone.
Traccia un'orbita e via oltre il muro del suono
taglia a fette anche l'arcobaleno
Watta vince perché ha un gigante con sé
e non gli serve un cannone o la bomba al neutrone...

La lista potrebbe essere ancora molto lunga, ma termineremmo congratulandoci con *Sampei* per avere «una canna fatta di magia» e con *Il fichissimo del baseball* che «finalmente ha il consenso pure di mammà». Pensiamo che chiunque, adulto o bambino che sia, sappia riconoscere quando questi deliri siano tragiche cadute di stile o simpatiche sdrammatizzazioni e non dar loro dunque più peso di quanto non meritino.

IV.4. Note sugli autori

Nei Riferimenti mediagrafici, per rendere un po' più completo questo breve contributo al lato musicale dei *cartoons* giapponesi, sarà possibile trovare i dati relativi ai musicisti che hanno realizzato le sigle degli *anime*. Ora ci pare doveroso approfondire la

conoscenza di alcuni degli autori, dei gruppi e dei cantanti ai quali dobbiamo molte delle canzoni trattate in questo capitolo.

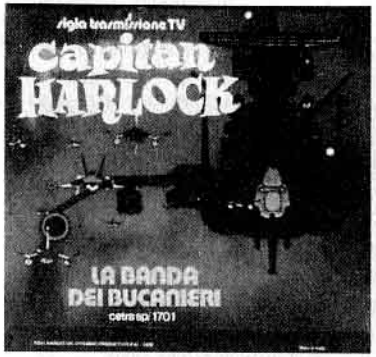
Il binomio Albertelli-Tempera ricopre sicuramente un ruolo primario nel panorama delle sigle italiane; purtroppo, soprattutto per il primo, le notizie a disposizione sono scarsissime; Vince Tempera continua invece con una certa regolarità il suo lavoro di arrangiatore (ha ultimamente lavorato per Mariadele) e direttore d'orchestra (da anni è ospite fisso al Festival di Sanremo); è stato inoltre ospite di diversi programmi di Fabio Fazio e ha partecipato, in qualità di tastierista, alla trasmissione *Barracuda* di Daniele Luttazzi, in onda su Italia 1.

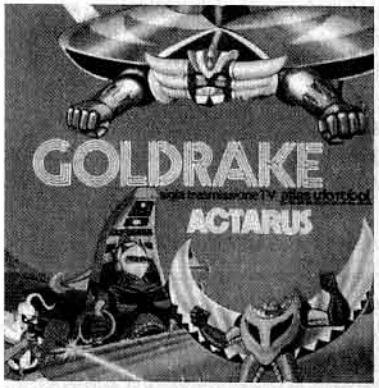
Sotto il nome «Actarus» bisogna ricondurre tutta una serie di gruppi (I Micronauti, La Banda dei Bucanieri, I Fratelli Grimm, Gli amici di Anna, Gli Ypsilon...) che, pur variando di volta in volta gli strumentisti, si basavano su un terzetto costituito da Vince Tempera (compositore), Luigi Albertelli (autore nella maggioranza dei casi) e appunto il fantomatico cantante «Actarus» (Michel Tadini).

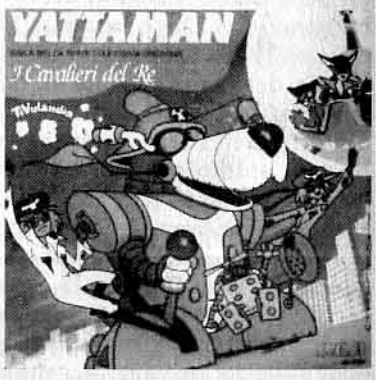
I Cavalieri del Re erano composti da quattro elementi: Riccardo Zara; sua moglie Clara Maria Teresa Serina, brasiliana; loro figlio Jonathan Samuel; Guiomar Serena Serina, sorella minore di Clara. Riccardo Zara lavorava già in ambiente musicale, suonando in varie orchestre e scrivendo brani per altri gruppi; Clara frequentava l'università in Italia e Guiomar faceva la disk-jokey a Rimini; in seguito al matrimonio di Riccardo e Clara, nel 1975 nacque Jonathan e si trasferirono tutti e quattro in una cascina fuori Milano nella quale Riccardo aveva realizzato uno splendido studio di registrazione. Dopo un tentativo fallito con la sigla di *Vicky il vichingo* (1975), esordirono con *La Spada di King Arthur* (1981) che, oltre a determinare il nome del gruppo, fu l'inizio di una sfavillante carriera. Oggi il gruppo si è sciolto per vari motivi: Guiomar è ritornata in Brasile (dove si è sposata e gestisce un hotel) e Clara ha uno studio psicologico privato; l'unico che continua a fare musica è proprio Riccardo Zara.

Cristina D'Avena è al tempo stesso la cantante più amata e più odiata del panorama italiano; se tralasciamo una partecipazione allo *Zecchino d'Oro* con la canzone *Il valzer del moscerino*, la sua carriera è quasi esclusivamente caratterizzata dalla collaborazione con Mediaset per cui ha cantato la stragrande maggioranza delle sigle dei *cartoons*. La sua notorietà è tale che molti sono stati e sono tuttora i piccoli fan di Cristina; nonostante ciò non sono pochi coloro che vedono in lei la responsabile della flessione qualitativa delle sigle riscontrabile negli ultimi otto-dieci anni.

Georgia Lepore gode da sempre di un'altissima considerazione da parte del pubblico degli *anime*. La sua carriera è caratterizzata da una grande versatilità: oltre alle sigle per disegni animati e telefilm, ha doppiato una lunghissima serie di personaggi, ha realizzato spot pubblicitari ed è comparsa talvolta anche come attrice per cinema e teatro. L'affetto del pubblico è tale che esiste un







IN QUESTA PAGINA
Qualche esempio di 45 giri con le sigle italiane degli *anime* più seguiti: canzonette per bambini? Certamente sì, ma alcune delle quali (*Heidi* e *Ufo Robot* su tutte) scalarono la *hit-parade*.

sito Internet completamente dedicato a lei (cfr. *infra*, Webgrafia).

Domenico Colarossi è il vero nome di Nico Fidenco (conosciuto anche come Dominique Colarossi e Dominak): cantante notissimo negli anni Sessanta e Settanta, ha mantenuto intatto, anche nelle sigle per gli *anime*, il suo stile e il suo carisma. Ha lavorato anche per sigle di telefilm e film – soprattutto erotici.

Gli Oliver Onions sono composti dai fratelli Guido e Maurizio de Angelis; dopo aver cominciato entrambi come chitarristi, Guido si è specializzato in flauto e Maurizio in armonia e composizione. La loro carriera inizia negli anni Settanta e, da allora, è sempre stata legata al cinema (pur non disdegnando alcune collaborazioni con cantanti italiani); dopo una lunga e fruttuosa collaborazione con Bud Spencer e Terence Hill li ritroviamo come «turnisti» in orchestra nella registrazione di brani per Ennio Morricone, Riz Ortolani, Armando Trovaioli e molti altri. Oltre a queste attività hanno anche lavorato per sigle e colonne sonore di telefilm e trasmissioni televisive (*Sandokan*, *Domenica In...*).

Finalmente risolto, grazie a *Cartoni.hlp*, su Internet, uno dei grandi misteri che attanagliava molti *otaku*: i Rocking Horse e i Superobots sono lo stesso gruppo e fanno entrambi riferimento ad alcuni personaggi cardine: Douglas Meakin (fra l'altro autore di gran parte delle canzoni), Dave Summer (chitarrista e colonna portante del gruppo insieme a Meakin), Mike Fraser come arrangiatore e Lucio Macchiarella come scrittore dei testi. Le differenze tra i gruppi sono sostanzialmente due. Una riguarda gli autori: mentre per i Rocking Horse sono quasi costantemente Lucio Macchiarella, Douglas Meakin e Mike Fraser (o comunque questi ultimi due), nei Superobots sono molto più vari (Migliacci, Argante, Micalizzi, Tamborrelli, Evangelisti). L'altra riguarda il coro: mentre nei Rocking Horse è assente, nei Superobots è un elemento praticamente costante.

Noti o marginali che siano, è a questi artisti (e a molti altri) che si devono alcuni dei brani che hanno accompagnato l'infanzia e l'adolescenza della *Goldrake-generation*; ricordarli è un dovere per chiunque si cimenti nella critica e nell'analisi del loro operato.

IV.5. Nostalgici e puristi

Vorremmo concludere questo breve capitolo con alcune riflessioni riguardo un dibattito che tiene banco tra gli appassionati già da qualche anno. Un dibattito, in verità, piuttosto sterile, che vede la quasi totalità dei partecipanti schierata contro quello che, a loro modo di vedere, sembra essere quasi il nemico principale dell'animazione in Italia, ovvero «le nuove sigle».

Le posizioni principali sono due: i *nostalgici*, da un lato, rivendicano la (presunta) superiorità delle sigle «di una volta» a dispetto delle attuali; d'altra parte i *puristi*, essendo venuti a contatto con le versioni giapponesi attraverso il mercato dei Cd-audio ori-

ginali o tramite Internet, vorrebbero sentire le sigle originali anche nelle versioni italiane. Entrambe le fazioni, quindi, hanno in mente un ben preciso *ideale* di sigla, che trovano costantemente disatteso in quelle più recenti. Effettivamente, per alcuni anni, il maggiore (se non l'*unico*) importatore di *anime* per la TV è stato Mediaset: questo ha comportato una drastica omologazione dei testi, realizzati quasi sempre da Alessandra Valeri Manera, che è anche e soprattutto la responsabile del settore «Ragazzi» di Mediaset, e dei cantanti (Cristina D'Avena nella quasi totalità dei casi), mentre gli autori delle musiche variano spesso. Le critiche ai brani, di conseguenza, finiscono per diventare «attacchi» personali verso l'autrice – poco amata per la consolidata abitudine a tagli e censure degli *anime* stessi – o la cantante in questione.

Personalmente siamo convinti che una critica equilibrata debba basarsi principalmente su fatti obiettivi e non su nostalgie, integralismi o antipatie personali.

Le richieste dei puristi (purtroppo o per fortuna) non verranno probabilmente mai prese neanche in considerazione, almeno da Rai e Mediaset, per una serie di motivi: innanzitutto per una questione di immagine (che senso avrebbe censurare le scene con ideogrammi nipponici – come avviene regolarmente – per poi mandare in onda testi musicali in giapponese?). In secondo luogo per questioni di target: mentre in Giappone, come si è visto, esistono serie destinate a diverse fasce di età, in Italia tutto viene riadattato per un pubblico infantile che probabilmente non apprezzerebbe certe sonorità più «mature» nelle sigle. Non da ultimo per motivi economici: se gli autori delle nuove canzoni sono le stesse persone deputate a decidere se sostituire o meno quelle originali, è molto difficile che scelgano di privarsi di una fonte di reddito. Dovrebbero cambiare dunque decisamente troppe cose (in particolare la generalizzata opinione che vuole il cinema d'animazione a totale appannaggio dell'infanzia) e, se un'evoluzione ci sarà, sarà senz'altro *molto* lunga e graduale.

Più spinoso è il problema dei nostalgici; costoro appartengono alla generazione della «prima grande ondata», del primo *anime boom*, e sono letteralmente cresciuti «a pane e *anime*», si sono entusiasmati (da bambini) per le vecchie sigle e, una volta cresciuti, ne sono diventati cultori e collezionisti. Ora guardano la TV con in mente le forti sensazioni che provavano quando erano piccoli e, non riuscendo sempre a provarle nuovamente e soprattutto non ritrovando le vecchie sigle ma delle nuove canzoni, si sentono delusi, vedono «decadenza» ovunque e criticano a testa bassa.

Oltre alla già citata omologazione è innegabile, tra le sigle Mediaset, una discreta presenza di prodotti tutt'altro che entusiasmanti; ciò non toglie che buoni (talvolta ottimi) lavori ci siano e, comunque, non sono giustificabili certi atteggiamenti di critica *a priori*. Tali atteggiamenti hanno portato, ad esempio, alla mancata considerazione di una delle più belle sigle degli ultimi anni: *Un incantesimo dischiuso tra i petali del tempo* (dal già citato serial *The Slayers*), che unisce splendide sonorità a un testo non certo

SOPRA, A SINISTRA
HEIDI con la sua capretta prediletta, FIOCCO DI NEVE, e sullo sfondo il NONNO e i fedeli amici PETER e il cane NEBBIA; © Zuiyo/Bastei Verlag.

SOPRA, A DESTRA
ANNA SHIRLEY, protagonista di *Anna dai capelli rossi*; © Nippon Animation.

SOTTO
Primo piano di REMÌ, in viaggio lungo le strade della Francia di fine Ottocento; © Tokyo Movie Shinsha.

SOPRA
LADY OSCAR, in una famosa scena della sigla d'apertura; © Ikeda Riyoko Productions.

A FIANCO
L'album delle figurine di *Kiss Me Licia*, in cui appaiono i protagonisti MIRKO e LICIA; © Toei Doga/Panini.

IN ALTO, A SINISTRA
CANDY CANDY, la più nota orfanella giapponese; © Mizuki Kyoko/Igarashi Yumiko/Asahi Tv/Toei Doga.

A FIANCO
LADY GEORGIE, uno degli *anime* romantici più amati di sempre; © Igarashi Yumiko/Izawa Man/TMS.

SOPRA
È quasi magia Johnny; © Matsumoto Izumi/Shueisha/Toho.
A FIANCO
Cara dolce Kyoko; © Takahashi Rumiko/Kitty/Fuji Tv.
SOTTO
Urusei yatsura, ovvero *Lamù, la ragazza dello spazio*; © Takahashi Rumiko/Shogakukan/Kitty/Fuji Tv.

In alto, a sinistra
Pollon; © Kokusai Eigasha.
In alto, a destra
Gigi la trottola; © Rokuta N./Shogakkan/Tatsunoko.
Sopra, a sinistra
Arale; © Bird Studio/ Shueisha/ Fuji Tv / Toei.
Sopra, a destra
Yattaman; © Tatsunoko.
A fianco
Il fantastico mondo di Paul; © Tatsunoko.

Sopra, a sinistra
L'Ape Magà; © Tatsunoko.

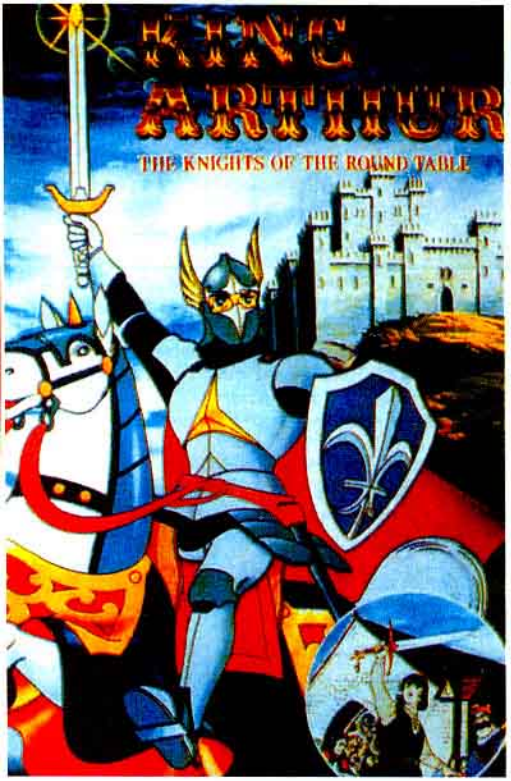
A fianco
L'Ape Maia; © Zuiyo/Bastei Verlag.

Sopra
Magica Emi; © Studio Pierrot/NTV.

Sotto
L'incantevole Creamy; © Studio Pierrot/NTV.

A FIANCO
SHINGO, da *Arrivano i Superboys!*; © Kajiwara Ikki/Tokyo Tv Doga.
SOTTO
La *New Team* della prima ora; © Takahashi Yoichi/Tsuchida.
IN BASSO
Jenny la tennista; © Yamamoto Sumika/TMS.

A FIANCO
Il pugile ROCKY JOE; © Chiba Tetsuya/Takamori Asao/Mushi/TMS.
SOTTO E IN BASSO
Le due incarnazioni dell'UOMO TIGRE; © Kajiwara Ikki/Tsuji Naoki/Toei.
SOTTO, A SINISTRA
MIMÌ AYUHARA; © Chikako Urano/TMS.
IN BASSO, A SINISTRA
MILA ATZUKI; © Koizumi Shizuo/Makimura Jun/Knack.



Pagina a fianco

In alto, a sinistra
Locandina promozionale in inglese del serial *La spada di King Arthur*; © Toei Doga.

In alto, a destra
Kurenai Sanshiro, cioè *Judo Boy*; © Tatsunoko.

Al centro
Sasuke, il piccolo ninja; © Akame/Eiken/TCJ.

In basso
L'intero cast di *Lupin III*: i tre compari Jigen, Goemon e Lupin, l'ammaliante Fujiko (e/o Margot), lo scalcinato nemico/amico ispettore Zenigata, detto anche Zazà; © Monkey Punch/Tokyo Movie Shinsha.

Sopra
Occhi di Gatto; © Hojo Tsukasa/TMS.

Sotto
Ken il guerriero; © Hara Tetsuo/Bronson/Toei.

DALL'ALTO, IN SENSO ORARIO
I protagonisti di *Babil Junior*: ROPUROS, RODEN, BABIL e POSEIDON; © Mitsuteru Yokohama/Toei Doga.

Cyborg 009, cioè *Cyborg i nove supermagnifici*; © Ishinomori Shotaro/Toei.

Pin-up di TEKKAMAN con il robot-cavalcatura PEGAS; © Tatsunoko.

DA SOPRA, IN SENSO ORARIO
KYASHAN; © Tatsunoko.

HURRICANE POLYMAR e il suo cast; © Tatsunoko.

I cinque GATCHAMAN, protagonisti della *Battaglia dei pianeti*: KEN l'*Aquila*, JOE il *Condor*, PRETTY JANE (JUN) il *Cigno*, JINPEI la *Rondine*, RYU il *Gufo*; © Tatsunoko.

PAGINA A FIANCO

SOPRA
I CAVALIERI DELLO ZODIACO; © Kurumada Masami/Shueisha/Toei.

SOTTO
CAPITAN HARLOCK; © Matsumoto Leiji/Toei.

IN QUESTA PAGINA

SOPRA
La coriacea astronave di *Uchu senkan Yamato* (*Corazzata spaziale Yamato*), cioè la ARGO del serial *Star Blazers*; © Matsumoto Leiji/West Cape Corporation.

SOPRA, A DESTRA
CONAN e LANA, protagonisti di *Conan, il ragazzo del futuro*; © Nippon Animation/Nhk.

A FIANCO
Locandina cinematografica dedicata a *Galaxy Express*; © Matsumoto Leiji/Toei Doga.

Pagina a fianco

In alto, a sinistra
Il Grande Mazinga e il suo cast robotico.
In alto, a destra
Mazinga Z, capostipite dei robot nagaiani.
In basso, a destra
Atlas Ufo Robot: Goldrake col suo disco, il pilota Actarus, il *pard* Alcor, il Re Vega.
A sinistra
I due robot Getta e Getta G, anche noti in Italia come Space Robot e Jet Robot.

Tutte le immagini sono © Nagai Go/Dynamic Planning/Toei Doga.

In questa pagina

Sopra
Jeeg robot d'acciaio; © Nagai Go/Dynamic Planning/Toei Doga.
A fianco
Daitarn 3; © Tokyo Movie Shinsha.
Sotto, a sinistra
Trider G7 e il suo pilota Watta; © TMS.
Sotto
Zambot 3; © TMS.

A FIANCO
DALTANIOUS, il celebre robot formato dall'automa ANTARES, dall'astronave GUMPER e dal leone meccanico BERALIOS; © Toei Doga.

SOTTO, A SINISTRA
GUNDAM: il primo modello, l'*RX-78*. GUNDAM ripropone in chiave ipertecnologica l'idea delle tute potenziate proposte per la prima volta nel 1959 dallo scrittore Robert A. Heinlein nel romanzo *Fanteria dello spazio*; © Sunrise.

SOTTO, A DESTRA
Un caccia *Walkyrie* in conformazione antropomorfa dal serial *Macross*, prima serie della saga-collage nota in Occidente come *Robotech*; © BigWest.

banale, con un arrangiamento di notevole valore. Ma il tema più scottante è sicuramente quello delle «sostituzioni» a discapito non degli originali, bensì delle vecchie sigle italiane; tralasciando le già segnalate motivazioni economiche di una simile operazione, queste modernizzazioni sono viste decisamente con il fumo negli occhi da chi aveva gustato e amato le versioni precedenti.

Anche in questo caso però troviamo esempi che non meritano affatto di essere messi alla gogna, come la nuova sigla di *Lady Oscar* (nella sua recente riedizione *Una spada per Lady Oscar*), cantata dalla brava Cristina D'Avena; vista la buona qualità della precedente, non dev'essere stato certo un lavoro da poco comporne una che non la facesse rimpiangere troppo. La nuova sigla è infatti strumentalmente ricca, dotata di una buona carica emotiva, ha un testo indovinato ed è nel complesso molto ben equilibrata; senza voler minimamente screditare la vecchia sigla, siamo convinti che, se i due brani fossero usciti con ordine inverso, ora si griderebbe al ridicolo per un ritornello come: «Ooh Laaady Lady Lady Oscar, tutti fanno festa quando passi tuuu...».

> La speranza va oltre: quando i figli dei fanatici dell'*anime* giapponese si appassioneranno ai nuovi fantastici eroi (sicuramente violentissimi e pericolosissimi) provenienti da qualche altra parte del mondo, forse i loro genitori saranno capaci di non gridare allo scandalo. E di guardare, conoscere e capire.

Questo è il finale che Luca Raffaelli ha voluto dare al suo *Le anime disegnate* (cit., p. 179): una speranza, questa, che purtroppo viene già disattesa se un *otaku* della prima generazione si permette di guardare con sufficienza un ragazzo di magari solo dieci anni più giovane di lui e pensare a quanto le sigle «di una volta» fossero più degne di passione delle attuali, senza fermarsi a valutare quanto di buono ci sia, obiettivamente, in queste, e quanto diritto abbia quel ragazzino di crescere con le proprie passioni senza che esse siano criticate da chi ha il solo «merito» di essere nato qualche anno prima.

Le dispute continueranno, i fanatismi anche, ma l'importante crediamo sia ricordare sempre che l'interesse per un genere artistico che spesso (qualsiasi cosa ne dicano i detrattori) ha inneggiato e inneggia alla fratellanza e alla solidarietà, non deve portare a odi o contrasti, che nulla avrebbero a che spartire con un sano scambio di opinioni o con un'autentica e valida critica.

Le sigle hanno sempre avuto un compito primario: quello di introdurre gli spettatori al *cartoon* e poi di farli accomiatare da esso per riportarli alla «realtà»; di certo a moltissimi ragazzini (appassionati di *anime* o meno) è spesso accaduto di farsi trovare in anticipo davanti al televisore il giorno della prima puntata di una nuova serie per cercare di cogliere, sin dalla sigla, il maggior numero possibile di informazioni e suggestioni; o di rimanere immobili, in silenzio, di fronte alla sigla finale dell'ultimo episodio di una serie particolarmente amata, quasi come per un estremo

saluto a quei personaggi che, in un certo senso, in quel momento smettono di vivere con loro, ogni giorno, e continuano invece le loro corse solo nell'intimo della propria memoria.

Riteniamo che le sigle italiane abbiano svolto in maniera egregia questo compito di «ponte» tra realtà e fantasia se, ancora oggi, appassionati (e non) le ricordano con tanto affetto e ne mantengono viva la memoria, talvolta più degli *anime* corrispondenti.

Note

1. Questo capitolo è stato scritto da Paolo Bozzola, con il coordinamento e la supervisione dell'autore. PAOLO BOZZOLA (Torino 1977), è studente al DAMS (*Discipline Artistiche, Musicali e dello Spettacolo*) dell'Università degli Studi di Torino, dove sta realizzando una tesi di Laurea sulle musiche del cinema d'animazione giapponese. Studia chitarra classica e composizione e ha realizzato le colonne sonore di cortometraggi e spettacoli teatrali. Nell'ambito del teatro e del cinema lavora inoltre come fonico e tecnico del suono (con l'Attestato del corso di «Tecnico del suono televisivo e cinematografico» di Bruno Pupparo). Realizza recensioni musicali per il periodico di critica sul fumetto e l'animazione giapponesi «Manga Giornale»; ha inoltre collaborato alla realizzazione del primo «Manga-cd» dell'ADAM (*Associazione Difesa Anime e Manga*). Per la realizzazione di questo capitolo desideriamo ringraziare vivamente Luca Raffaelli, Claudio «Pezzozero» Corsetti (*www.geocities.com/Paris/Rue/2124/cialtron.html – cialtroni@geocities.com*), Gian Piero Aschieri (*http://www.mediamall.it/haranban/help – http://www. mediamall.it/haranban/conan*), Gabrio «KBL» Secco (*http://www.hurricane.it/personal/kbl/*), Vittorio Bertola, Michele «Michael Greywers» Furno (*http://underworld.fortunecity.com/fifa/131/*), Paolo Buscaglino Strambio ed Elena Bozzola.

V. È più forte TEX o MAZINGA?

In quest'ultimo capitolo, prima di addentrarci nella Parte terza, riteniamo opportuno chiederci se i ventenni di oggi possono recuperare i valori e i luoghi degli eroi con cui sono cresciuti i loro genitori, o se invece la pervasività dei media elettronici e dell'animazione giapponese abbia scalzato del tutto il fascino discreto e meno esplosivo dei fumetti «classici» e dei libri «di formazione».

Inoltre vanno fatte alcune osservazioni finali sul mondo degli attuali appassionati di *manga* e *anime* e, in generale, sull'uso mediale che oggi i bambini e i ragazzi fanno dei nuovi eroi dell'immaginario: in particolare vogliamo accennare ai giovani italiani, divisi fra l'amore per i nuovi personaggi giapponesi, i sempre più vari e dinamici *comics* e *action movies* americani e il ricco retaggio della fiaba popolare e del fumetto seriale italiano.

V.1. Un confronto pacifico

Per una gran parte questo libro si è basato proprio sul tema della sinossi fra gli eroi occidentali più classici e quelli giapponesi, sopraggiunti nella cultura italiana improvvisamente e senza alcuna possibilità di lunghe e ragionate stratificazioni.

Lo scopo ultimo di un confronto di questo genere non è stato, come speriamo sia chiaro, l'attestazione di un qualche primato di forza o bellezza a questo o a quell'eroe, né un giudizio di valore complessivo sull'immaginario di una generazione o di un'altra. La rivisitazione degli eroi della letteratura popolare, del fumetto e del *cartoon* classico occidentali ci ha dato la possibilità di visualizzare l'ampio panorama (multi)mediale godibile dalla gioventù italiana fino all'avvento della TV. Ciò che spesso viene dimenticato è infatti che con la TV, dunque con l'audiovisione casalinga e solitaria, le modalità di approccio alla fantasia eroica cambiarono ulteriormente, ed è soprattutto per la televisione che le generazioni

nate dalla metà degli anni Cinquanta in poi si distinguono da quelle precedenti nel modo di rapportarsi allo spettacolo e ai media in genere. Ciò è ancora più vero per i ragazzi nati dalla metà degli anni Settanta, in quanto la possibilità di una visione quotidiana di ore e ore di TV presentava conseguenze ed effetti nettamente diversi rispetto ai pochi minuti serali di *Carosello* e della *Tv dei Ragazzi*. Prima del 1975, in pratica, la fonte eroica principale dei giovani era costituita da cinema, fumetto e letteratura, tre media per consumare i quali occorreva l'acquisto o (per libri e fumetti) la richiesta di prestito; viceversa la TV costituì subito, per bimbi e ragazzi, una fonte di intrattenimento del tutto *gratuita*.

Ma non è stata solo la TV *in sé* a modificare i paradigmi narrativi, concettuali e figurativi di quella che – con un sorriso sulle labbra e senza pretendere di trasformarla in un'etichetta irrispettosa – abbiamo chiamato *Goldrake-generation*: certamente, la *quotidianità* della visione, la facilità nel cambio di programma grazie al *telecomando*, la varietà dei formati, la cronaca in diretta, tutto ciò ha modificato con grande rapidità sia le abitudini sia le modalità appercettive delle nuove generazioni – ormai esercitate, anche dal computer e dai videogiochi, a linguaggi *multilineari*, *ipertestuali*, *plurisequenziali*. Anzi, la vivace tendenza linguistica dei giovani di oggi a cominciare molte frasi, aprire delle parentesi e perdersi fra principali e subordinate – spesso infarcendole di intercalari tipici come «insomma», «cioè», «allora» e «parolacce» varie – e talvolta senza riuscire a terminare coerentemente i discorsi, potrebbe anche essere dovuto alla costante frequentazione dei linguaggi narrativi del cinema d'azione americano, del videoclip, degli ambienti interattivi: un uso non dannoso in sé – anzi, potenzialmente molto vantaggioso – ma forse un po' controproducente se non corroborato da una buona didattica alla scuola dell'obbligo (cronicamente carente e scandalosamente arretrata) e soprattutto dal *piacere* della lettura di libri, racconti, fumetti, poesie.

Sono stati gli *anime*, in particolar modo, a modificare in due sensi la realtà mediale dei «figli»: hanno «educato» la *Goldrake-generation* agli articolati codici linguistici dell'audiovisione, principalmente attraverso una regia veloce – è anche per questo che oggi gli *over 45* hanno in genere qualche difficoltà nell'assistere a programmi «rapidi» come i nuovi *cartoons*, certo cinema di genere americano e i videoclip musicali. Inoltre gli *anime*, come abbiamo spiegato fin dall'Introduzione, hanno apportato tali e tante innovazioni tematiche dal punto di vista più specificamente eroico che oggi l'immaginario dei «figli» risulta in buona parte poco compatibile con quello dei «padri» e, in minor misura, con quello degli «zii». Ciò però non vuol dire che non si debba auspicare un allargamento dell'immaginario eroico dei «figli», tantomeno che i «padri» si debbano trincerare nel ricordo nostalgico dei propri personaggi, senza provare ad accostarsi, magari anche solo per conoscenza, ai *characters* delle nuove generazioni.

La scoperta, da parte dei giovani, degli eroi più «datati» oggi ci appare difficile ma non impossibile, e può forse essere determi-

nata da un miglioramento dei rapporti fra mondo adulto e mondo infantile e adolescenziale: in genere un ragazzo – a meno che non sia un grande appassionato di fumetti, cinema e *cartoons* – solo dopo che è stato invogliato da un sereno rapporto con la generazione adulta può spontaneamente incuriosirsi sugli eroi dell'immaginario dei propri genitori, e scoprire che non ci sono soltanto quei pochi eroi in comune come PINOCCHIO o i personaggi delle fiabe e dei *cartoons* Disney, ma anche tutto un mondo fumettistico (americano e italiano soprattutto) e letterario che aspetta di essere visitato. D'altro canto, la voglia da parte degli adulti di saggiare il mondo immaginifico dei figli è oggi assente o quanto meno carente, ma l'intento di questa da noi auspicata scoperta degli eroi più recenti – giapponesi ma non solo – da parte dei «padri» si intende finalizzata alla comprensione intergenerazionale, all'avvicinamento fra giovani e meno giovani: gli eroi, insomma, potrebbero essere in qualche modo una «scusa» per imbastire una costruttiva dialettica genitori/figli che oggi spesso manca.

Il senso di questo *pacifico confronto* fra eroi, dunque, vuole – o almeno, *può* – essere proprio questo: la riduzione di una distanza, l'attenuazione di un'immotivata insofferenza da parte adulta, l'avvicinamento reciproco in nome del divertimento.

V.2. Piccoli *otaku* crescono

Come ha già rilevato Luca Raffaelli nel suo *Le anime disegnate* (cit., pp. 175-79), tutta una generazione è cresciuta a contatto con gli eroi giapponesi, mentre la generazione precedente (ovvero i genitori) non ha fatto altro che ostracizzare gli *anime* senza mai rendersi conto che qualsiasi critica andrebbe fatta *a posteriori* e non *a priori*; l'astio preventivo di tutta una fascia anagrafica, alimentato dalle baggianate diffuse da individui privi di scrupoli morali sulla verità, serietà e correttezza di quanto scrivano o affermino, ha così ampliato e divaricato la distanza fra «grandi» e «piccoli». *Vietare* si è rivelato più comodo e sbrigativo che non comprendere o dialogare, e così la cattiva coscienza degli adulti (anche i giornalisti e gli psicologi, spesso, sono dei genitori) si è scaricata sulle presunte cause della guerra nel mondo, delle «stragi del sabato sera», sui drammi del cosiddetto «disagio giovanile», allargando uno iato generazionale già di tutto rispetto.

I bambini della *Goldrake-generation* però sono cresciuti, si sono coscientemente accorti di come sono stati trattati durante la loro infanzia e adolescenza, e oggi – lo diciamo a titolo indicativo ed «empirico» – sono suddivisibili, in base al loro attuale «gradiente di passione» per gli *anime*, in almeno tre gruppi: gli «indifferenti», i ragazzi cioè che attualmente o non ricordano o sono disinteressati al loro «passato eroico» di matrice giapponese; i «nostalgici», che costituiscono probabilmente la maggior parte, ovvero quelli che saltuariamente rimembrano con gioia i loro beniamini, magari in occasione dell'ascolto di una vecchia sigla, o della riproposta

in TV di una serie classica, o nell'ambito di più vasti revival di costume, come quello di questi anni; infine gli *otaku*, ovvero i «superappassionati», i fondatori di fanzine e siti Internet dedicati ai propri eroi, ma anche i curatori di riviste, mostre, libri e articoli.

È infine inevitabile che, come diverse e prestigiose firme di area universitaria attualmente parlano in termini positivi ma criticamente rigorosi e in un'ottica accademica degli oggetti delle loro passioni giovanili, inquadrandoli accuratamente all'interno dei loro approcci disciplinari (ci vengono in mente Alberto Abruzzese, Daniele Barbieri, Sergio Brancato, Francesco Casetti, Fausto Colombo, Ermanno Detti, Umberto Eco, Antonio Faeti, Gino Frezza), così in questi prossimi anni nuovi ricercatori porteranno la ricerca mediologica verso lidi più «orientali» e/o «moderni», cimentandosi probabilmente – e in modo progressivamente sempre più approfondito, come sta già avvenendo – nell'analisi dei *manga*, degli *anime*, degli idol virtuali, dei videogiochi, di Internet.

I piccoli *otaku* (e non solo loro) crescono, insomma. Per i prossimi anni ci sarà dunque da aspettarsi un significativo apporto multidisciplinare, come già da qualche tempo preannunciano le numerose tesine e tesi di Laurea che «imperversano» in tutte le Facoltà universitarie umanistiche: i serissimi argomenti (seri per davvero) sono Matsumoto, Miyazaki, DYLAN DOG, i SIMPSON. Ebbene sì.

V.2.1. Second Impact

Da alcuni anni, com'è noto, un intenso revival sta attraversando tutto il territorio nazionale. Dai primi anni Novanta, tramite il circuito delle librerie specializzate, delle riviste e delle fanzine, è stato possibile agli appassionati acquistare fumetti giapponesi in lingua italiana e pubblicazioni originali direttamente importate dal Giappone: *manga*, riviste, videocassette, poster, gadget, giocattoli, Cd-audio con le colonne sonore degli *anime* più amati. Un veloce *crescendo* che dalla seconda metà degli anni Novanta si è amplificato non solo per la moltiplicazione del *direct sale*, ovvero delle fumetterie direttamente servite dal Giappone o da grandi distributori specializzati come Yamato, Pan Distribuzione, Pegasus e Star Shop; ma anche per un effettivo incremento dell'interesse dei fan italiani per i prodotti animati nipponici.

Questo picco nell'attenzione rivolta agli *anime* è stato prodotto da diversi fattori. Innanzitutto da quello che potremmo chiamare l'«effetto Ghibli», ovvero l'acquisto da parte della Disney dei diritti di distribuzione nel mondo intero dei film prodotti dallo studio Ghibli di Miyazaki Hayao: capolavori come *Tonari no Totoro*, *La principessa Mononoke*, *Una tomba per le lucciole* e altri molto presto potrebbero essere proiettati nei cinema occidentali; inoltre la notizia che la *major* americana abbia acquisito dei lungometraggi nipponici ha sinceramente strabiliato la stampa non specializzata di tutto il pianeta, che così ha cominciato a chiedersi seriamente «cos'avranno mai di così particolare i film giapponesi?».

Se questo evento ha avuto un certo riscontro anche in Italia, qui da noi l'accresciuto interesse per gli *anime* e i *manga* proviene da due elementi. Il primo è un effettivo miglioramento tecnico-qualitativo delle serie giunte ultimamente nel nostro Paese grazie a emittenti quali Junior tv ed Europa Sette (*Dragon Ball*, *City Hunter* e *Patlabor*) e tramite Mediaset, come *Sailor Moon*, *Un incantesimo dischiuso tra i petali del tempo per Rina* (*The Slayers*), *Piccoli problemi di cuore* (*Marmalade Boy*), *Curiosando nei cortili del cuore* (*Gokinjo monogatari*, cioè *Racconti del vicinato*), *Spicchi di cielo tra baffi di fumo* (*Romeo no aoi sora*, cioè *Il cielo azzurro di Romeo*), *Una porta socchiusa ai confini del sole* (*Magic Knight Rayearth*), *Chi ha bisogno di Tenchi* (*Tenchi muyo!*) – queste ultime godibili e interessanti anche se parzialmente censurate e adattate secondo le consuete direttive già descritte e discusse (cfr. *supra*, par. III.1.4.1) – e inoltre mediante il crescente mercato dell'home-video (*Neon Genesis Evangelion*, *Tenku no Escaflowne*).[1]

Inoltre, e non è stato un effetto secondario, il vespaio sollevato dalle polemiche avviate da Vera Slepoj e Maria Rita Parsi a proposito della presunta «pericolosità» di serial come *Sailor Moon* o *The Slayers* (cfr. *supra*, par. III.3.4) ha messo «sul piede di guerra» gli appassionati, in particolar modo quelli già adulti o quasi (dai quindici anni in poi), perfettamente consapevoli dell'assurdità di tali accuse immotivate, volte solo a fare confusione e a creare un discreto – quanto effimero – ritorno pubblicitario. I fan già cresciuti (ma non per questo dimentichi dei torti subiti anni addietro) hanno risposto e stanno rispondendo «per le rime» alle discutibili opinioni scritte o dette da tali «esperte»: un po' perché sono ancora oggi molto attaccati alle nuove serie e le seguono con immutato interesse, e un po' per spirito di solidarietà nei confronti della nuovissima generazione di bambini e ragazzini – che sta in pratica subendo angherie psicologiche simili a quelle già attraversate dalla *Goldrake-generation*. E così gli appassionati di età maggiore, attraverso gli strumenti della stampa specializzata, i contatti sempre più frequenti e costruttivi con la critica ufficiale, nell'ambito dei vari festival di settore (*Lucca Comics*, *Expocartoon* a Roma, *Padova Fumetto*, il *Salone del libro* di Torino, *I Castelli animati* a Genzano, *Cartoons on the Bay* ad Amalfi, *Cinemagiovani* a Torino e molti altri), nonché organizzando specifiche e mirate manifestazioni come cineforum, serate in discoteca incentrate sui *cartoons*, concorsi di modellismo e *cosplay** ispirati agli *anime*, celebrazioni e premiazioni dei più bravi doppiatori dei disegni animati, partecipazioni ad alcune trasmissioni televisive nazionali o regionali, stanno creando intorno a sé un certo «ronzio» che forse, tra breve, potrebbe tramutarsi in un frastuono non più ignorabile.

Questo *second impact*, tuttavia, interessa molto anche il mercato editoriale: mai come oggi – seppure qualcuno parli di recessione – le produzioni italiane relative a *manga* e *anime* sono state così varie: fumetti di ogni genere, vecchi e nuovi, inediti e in ristampa, e soprattutto un florilegio di gadget relativi ai personaggi più amati e videocassette che pubblicano per la prima volta delle serie nuo-

vissime e spettacolari o dei film di grande livello narrativo e tecnico, e rieditano (magari con ottimi doppiaggi *ex novo*) vecchi lungometraggi e serie animate che hanno fatto la storia della TV italiana recente. Su tutto svettano le proposte di Yamato Video e Dynamic Italia, il cui materiale già pubblicato (decine e decine di ore di filmato) è l'unica possibilità per i fan italiani di guardare in versione integrale e comodamente le avventure di eroi altrimenti oggi quasi introvabili nella programmazione delle reti televisive.

Dunque non è casuale la scelta dell'espressione *second impact* per questo paragrafo: una locuzione mutuata da *Neon Genesis Evangelion*, il serial che più di ogni altro, in questi ultimi due-tre anni, col suo successo anche in Italia – oltre che in Giappone – ha reso evidente che questo settore dell'*entertainment* ha attraversato e sta ancora attraversando un nuovo *boom* mediatico, in attesa di un ulteriore, ancora «enigmatico» stadio vitale: o un crollo di vendite e di interesse, come il recente scoppio della «grande bolla» dell'economia giapponese, o un definitivo assestamento, con il conseguente aumento di considerazione da parte dei mass media «generalisti» e la fine di detestabili ghettizzazioni culturali nei confronti non solo degli *anime* ma anche dei loro giovani fan.

Note

1. Su *Dragon Ball* cfr. *supra*, cap. II, Nota 38. Su *Patlabor* cfr. *supra*, cap. II, Nota 64; *City Hunter*, tratto dal fumetto di Hojo Tsukasa, annovera diversi serial televisivi, OAV e film per il cinema: qui citiamo le prime due serie TV, la prima del 1987-'88, di 52 episodi per la regia di Kodama Kenji, e l'altra del 1988-'89, di 62 episodi. Anche *Sailor Moon* conta vari serial: *Bishojo senshi Sailor Moon* (*Le belle combattenti Sailor Moon*), 1992-'93, dal fumetto di Takeuchi Naoko, prodotto dalla Toei con la regia di Sato Jun'ichi e noto in Italia come *Sailor Moon*; *Bishojo senshi Sailor Moon R* del 1993-'94, diretto da Ikuhara Kunihiko, tradotto in Italia come *Sailor Moon, la luna splende*; *Bishojo senshi Sailor Moon S*, noto in Italia come *Sailor Moon e il cristallo del cuore*, prodotto nel 1994-'95; *Bishojo Sailor Moon SuperS*, del 1995-'96, tradotto da noi come *Sailor Moon e il mistero dei sogni*; *Bishojo Sailor Moon Stars*, in Italia *Petali di stelle per Sailor Moon*, del 1996-'97, diretto da Igarashi Takuya. *Tenchi muyo!* è costituito da 26 episodi del 1995 prodotti dalla Aic con la regia di Negishi Hiroshi. *The Slayers* e *Slayers Next*, serial in due stagioni del 1995-'96 per 52 episodi, è tratto dal *manga* di Kamisaka Hajime e Araizumi Rui ed è diretto da Watabe Takashi. Su *Rayearth* cfr. *supra*, cap. III, Nota 7. *Marmalade Boy*, tratto dal *manga* di Sumiyoshi Wataru, è un serial di 76 episodi prodotto nel 1994-'95 dalla Toei, con la regia, fra gli altri, di Yamayoshi Yasuo e Yamada Toru. *Gokinjo monogatari*, tratto dal fumetto di Yazawa Ai, è del 1995-'96, conta 50 episodi e ha alla regia Umezawa Shigeru. *Romeo no aoi sora*, serial di 33 episodi del 1995, è tratto da un'opera di Lisa Tessner ed è prodotto dalla Nippon Animation. Per *Evangelion* ed *Escaflowne* cfr. il Capitolo II, rispettivamente le Note 54 e 64.

Parte terza
MAZINGALLERY

Che bella, l'estate... non importa quanti mesi o anni passeranno... noi non dimenticheremo mai questa stagione [...]. Non è una semplice stagione che passa, ma un periodo che racchiude lo spirito dell'eternità... un tempo felice che abbiamo passato insieme. Gli anni Ottanta ci hanno fatto sognare... ci hanno fatto battere il cuore... ed è per questo, amici, che non li dimenticheremo mai.

KYOSUKE, in MATSUMOTO IZUMI,
Kimagure Orange Road (È quasi magia Johnny).

Avvertenza per gli *otaku*

In questa breve nota, indirizzata specificatamente agli *otaku* (cioè alla fascia di appassionati di *anime* con le maggiori conoscenze «enciclopediche» sui *cartoons* giapponesi), per evitare qualsiasi incomprensione teniamo nuovamente a specificare che questo libro, e in particolare la *Mazingallery*, prova ad assumere più un taglio critico che non semplicemente informativo. Non ci interessa in questa sede elencare i moltissimi dati tecnici che sarebbe possibile pubblicare su ogni singola serie di cui parleremo; non è nostra pretesa essere completi ed esaustivi come in un index, perché *Mazinga Nostalgia* NON È un index, ma si muove secondo il suo specifico taglio.

Le Schede vorrebbero configurarsi come letture approfondite – per quanto brevi – e talvolta «alternative» rispetto alla saggistica finora prodotta in Italia sulle serie nipponiche proposte, frutto di analisi il più possibile imparziali e affrontate sulla base di una severa e attenta visione delle opere trattate.

0. Quaranta «pesi massimi»

La *Mazingallery* che segue è una sorta di «guida ragionata» all'interno del complesso ed esteso mondo degli *anime* televisivi giunti in Italia. Naturalmente è anni luce lontana dall'essere completa né vuol esserlo, poiché molte di più di quelle qui presentate sono le serie televisive giapponesi che hanno avuto ampio successo anche nel nostro paese. Le *quaranta Schede tecnico-critiche* presentate sono dedicate tuttavia agli *anime* giudicati più rappresentativi di quel vasto *corpus* giunto in Italia dal 1976 al 1990 circa. La loro rappresentatività non si è basata solo su giudizi personali, ma soprattutto sulla fenomenologia che le ha interessate nel corso degli anni, sul successo che hanno riscosso, sul merchandising cui hanno dato vita e sui dibattiti che intorno a essi si sono creati.

Gli appassionati di *anime* si accorgeranno di molte assenze «eccellenti»; purtroppo erano necessarie delle scelte e il fatto di aver inserito, poniamo, *Il fantastico mondo di Paul* tacendo, ad esempio, di *Doraemon* è stato dovuto a una questione di sintesi.

È ovvio, lo si dice spesso e da più parti, che non tutte le opere sono belle: in giro circola roba buona e roba meno buona. Ora, gli *anime* che qui abbiamo selezionato sono a nostro parere, e per le più svariate ragioni, «roba buona»; che fra essi vi siano disegni animati «violenti» o «lacrimosi» non è certo un mistero; ma questa violenza e lacrimosità non sono difetti, non costituiscono lati negativi di questa o quella serie bensì caratteristiche narrative, espressive e linguistiche motivate artisticamente e ideologicamente, e non meramente dettate da presunte «logiche di mercato».

Le Schede sono state redatte, generalmente e tranne rare eccezioni, rispettando un approssimativo vincolo di spazio, affinché le varie analisi non debordassero rispetto alla prefissata «mole» del saggio; ora, è chiaro che per ciascuna serie giapponese, inserita o meno nella *Mazingallery*, sarebbe possibile dilungarsi per molte pagine (compatibilmente con l'acume e l'accuratezza di chi vi si dedicasse), ma indiscutibili e pratiche questioni editoriali necessaria-

mente ci hanno guidato verso una strada «mediana», che potesse salvare al contempo un buon approccio critico e un'indispensabile sintesi. Dunque questo è un indicativo ma crediamo affidabile contributo, che vuole rappresentare una premessa ad analisi, se possibile (ed è possibile, anzi doveroso) più estese e approfondite.

Alla composizione delle Schede, tutte coordinate e supervisionate da noi, hanno prevalentemente provveduto degli autori[1] che in vario modo si occupano di estetica, di pedagogia, di cinema (dal vero e d'animazione), di fumetto, di mode giovanili, di musica: ambiti professionali e accademici diversi e dunque approcci ai vari testi molto personali. Il criterio con cui gli argomenti sono stati assegnati è stato per lo più quello della disponibilità delle fonti. Ciò, *a posteriori*, ha convalidato una nostra ipotesi di partenza: dalle Schede sono emersi molti *fils rouges*, delle argomentazioni comuni, nonostante i vari saggisti abbiano lavorato autonomamente gli uni dagli altri e abbiano discusso il loro lavoro solo con noi. Ciò dimostra oltre ogni ragionevole dubbio la ricorrenza negli *anime* di alcuni *topoi* tematici, espressivi e ideologici, a prescindere dall'area disciplinare o dal singolo sguardo critico dei vari autori.

Adesso alcune note sui criteri di composizione di ogni singola Scheda: ai dati tecnici basilari della serie (titolo italiano e originale, traduzione letterale, casa di produzione, genere, numero di episodi, anno di trasmissione giapponese) seguono i *credits* che, di Scheda in Scheda, abbiamo ritenuto più opportuno inserire, sia per una questione di sintesi sia per dare un giusto tributo ad autori che si siano particolarmente distinti: ad esempio, per *Remì* (Scheda 2) è stato inevitabile inserire gli autori dell'animazione e delle scenografie, invece per altre produzioni in cui tali elementi – o altri – si siano rivelati, a nostro parere, meno pregnanti, si sono omessi i relativi curatori dando spazio ad altri nomi. Inoltre, sono stati inseriti anche i nomi dei principali doppiatori (che l'adattamento sia stato meritevole o meno), e la data e il canale della prima trasmissione italiana. Per ciò che riguarda le sinossi vere e proprie, a un riassunto della trama segue un succinto commento critico di tipo narratologico, di analisi dei valori proposti e cinematografico[2].

Note

1. Ecco delle note biografiche sugli autori delle Schede tecnico-critiche (esclusa la 35, *Atlas Ufo Robot*).

LUCA DI MARTINO (Palermo, 1975), laureando in Filosofia presso l'Università degli Studi di Palermo, ha scritto molti articoli per quotidiani e riviste siciliane riguardo musica, cinema, fotografia, fumetti e arti visive. Ha recensito mostre di numerosi artisti e curato le note critiche per alcune esposizioni fotografiche e pittoriche. Ha inoltre realizzato la veste grafica di un Cd musicale per una nota *rock band* palermitana, i *Backwood*, e collabora attualmente con assiduità al quotidiano palermitano «Oggi Sicilia».

FRANCESCO FILIPPI (Bologna, 1975) nel 1999 si è laureato in Scienze dell'Educazione. Dopo il tirocinio universitario (un monitoraggio sulla realizzazione del film d'animazione *La Gabbianella e il Gatto* di Enzo D'Alò) e la tesi di Laurea su Matsumoto Leiji, ha continuato a occuparsi di cinema d'animazione attraverso un Master in «Media Education». Membro dell'Arica (Associazione per la Rivalutazione del Cinema d'Animazione), collabora con alcune riviste («Manga Giornale», «Fumo di China», «Fuori Vista», «Infanzia»), ponendo una particolare attenzione agli aspetti registici e pedagogici presenti nei *cartoons* e negli *anime*.

MARIA GRAZIA DI TULLIO (Roma, 1975) laureata in psicologia ha collaborato con Francesco Filippi alla redazione della Scheda su RE ARTÙ, in quanto esperta di materiale arturiano.

GIUSEPPE GUIDA (Palermo, 1965) ha creato e gestito il primo club fumettistico palermitano, il *Manga & Comics Club*; ha ideato e pubblicato una rivista, «Alkadia», che è attualmente in procinto di rilanciare. Ha collaborato con varie riviste specializzate nel settore del fumetto e dell'animazione: suoi articoli sono apparsi in «Yamato» (versione fanzine), «From Beyond» e «TuttoQuanto», rivista palermitana di cultura e spettacolo, curandone anche la grafica e collaborando all'*editing*. Attualmente lavora nel campo della grafica digitale 3D.

VALENTINA SEMPRINI (Roma, 1971), è laureata in Filosofia con una tesi sulla rappresentazione delle scene di lotta nei *comics* americani, seguita e coordinata dai professori Umberto Eco e Daniele Barbieri. Dal 1997 collabora con la manifestazione riminese *Cartoon Club*, di cui coordina il Premio «Franco Fossati», dedicato ai libri di critica sul fumetto e l'animazione, e co-supervisiona le mostre espositive e i relativi cataloghi. Dal 1998 è redattrice e scrittrice per la rivista «Fumo di China». È referente regionale per l'Emilia Romagna dell'Associazione nazionale *Anonima Fumetti*. Vive a Rimini.

2. È naturalmente possibile che ci sia sfuggito qualche nome, o che alcuni (si spera pochi) dati tecnici siano malauguratamente errati: dunque già da ora invitiamo chiunque noti delle sviste imperdonabili a segnalarcele presso l'indirizzo di posta elettronica *maapee@tin.it*: gli errori saranno corretti nelle (eventuali!) edizioni successive.

1. Heidi

ALPS NO SHOJO HEIDI [HEIDI, LA BAMBINA DELLE ALPI], Zuiyo/Munchen Merchandising – *classico* – 52 episodi – 1974.

Storia originale tratta dal romanzo di Johanna Spyri
Supervisione Kotabe Yoichi *Regia* Takahata Isao
Scenografia Ioka Masahiro *Disegni* Miyazaki Hayao
Voci italiane: Heidi Francesca Guadagno *Nonno* Sergio Fiorentini
Peter Riccardo Rossi *Clara* Silvia Tognoloni *Signorina Rottenmeier* Rosalba Calavetta
Nonna Sesemann Anna Miserocchi *Narratore* Giorgio Piazza
Prima trasmissione italiana Rai Uno, estate 1976

Scheda di Luca Di Martino

La piccola HEIDI è rimasta orfana e, dopo aver passato qualche tempo con la giovane zia, viene affidata al nonno. La vita con il nonnodall'aspetto burbero e in compagnia di PETER, un guardiano di capre, scorre felice ma non dura molto visto che, ancora una volta, la zia decide di portare la bimba in città perché viva stabilmente in casa SESEMANN, facendo compagnia a CLARA, di poco più grande di lei e costretta su di una sedia a rotelle. La sua vita e quella di CLARA vengono severamente regolate da un'acre istitutrice, la SIGNORINA ROTTENMEIER, che non perde occasione per arginare la naturale vitalità della piccola. Ma con l'appoggio della nonna di CLARA, HEIDI tornerà sui monti con l'amica, che guarirà dalla sua malattia (di natura psicosomatica).

Il libro al quale si ispira il disegno animato risale al 1880 a firma di Johanna Spyri, una donna che ha vissuto la sua infanzia in campagna per poi trasferirsi a Zurigo in età adulta. Come succede per altre serie liberamente tratte da libri o personaggi che si rifanno a eventi storici, *Heidi* devia non poco dalla narrazione letteraria. Non si tratta tuttavia di un sacrilegio, ma di un processo di modernizzazione teso ad arricchire lo spessore di un personaggio che sarebbe stato condannato al dimenticatoio. Infatti la serie animata ha aggiunto popolarità al lavoro di Spyri, facendola conoscere anche per i suoi libri meno noti e riavviando una revisione sul tema dell'educazione infantile.

Guardare le vicende di HEIDI con i suoi occhi appare impresa ardua, visto e considerato che un bambino possiede i medesimi strumenti di osservazione di un adulto, ma meno esperienza nell'usarli. Ci sembra per questo fuori luogo valutare i «dissapori» con la SIGNORINA ROTTENMEIER cercando dietrologie che possano seppure apparire la piccola HEIDI come una volontaria «terrorista» in erba; più semplicemente vorremmo definirla come una piccola «forza della natura». Definizione questa che lascerà perplessi non pochi, ma sulla cui bontà non abbiamo dubbi: HEIDI, all'interno di casa SESEMANN è per la SIGNORINA ROTTENMEIER, l'equivalente di un tubo rotto che allaga la casa, di un cane che corre per i corridoi, di un piccolo incendio che divampa vicino al camino. La vitalità e la confidenza di HEIDI sono quel «quotidiano» che la gente di città non riesce più a controllare: la natura libera e spensierata che si avventa sul grigiore di quattro pareti. In casa SESEMANN, tutto è l'opposto di HEIDI: lei corre felice e CLARA è costretta su di una sedia a rotelle, per HEIDI si può far tutto con un po' di ingegno e viceversa, per la ROTTENMEIER, la «conditio sine qua non» è averne il permesso. HEIDI fa parte di quella pletora infinita di bambini orfani che hanno affollato le serie giapponesi, ma forse questa necessità di «cancellare» sfugge ai più. Nella società giapponese, la vita di un individuo è fortemente preorganizzata dagli adulti, perciò quale potrebbe essere la maniera per vedere il mondo, vivere avventure, decidere autonomamente cosa fare, sfuggire alle punizioni, se non quello di *non avere* i genitori? Intendiamoci, non che gli *anime* vogliano istigare all'«eliminazione» dei genitori, piuttosto tendono a creare un «lasso di tempo autonomo» in cui il piccolo eroe, prima di trovare un nuovo focolare, viva «in santa pace» qualche avventura.

L'ambientazione invoglia ovviamente una bambina di cinque anni ad approfittare della vita e della natura in libertà. La fortuna che aveva questa bambina, immaginaria sì, ma vicinissima ai bambini nel *loro* immaginario, era malgrado tutto la *felicità*, e cioè il poter giocare in grandi spazi aperti, per esempio, con delle capre che

pochi bambini di città hanno mai visto dal vivo; e la semplicità del tratto con il quale questo personaggio veniva reso, tanto da renderlo facilmente ridisegnabile, ha reso questa bambina un'icona degli anni Settanta, oltre che la beniamina di più generazioni. Il serial di *Heidi* opera infatti un'attenta divisione del mondo secondo l'ottica infantile e anche secondo quella adulta, ma con il punto di vista più autorevole situato anagraficamente *in basso* invece che in alto. È come se in *Heidi* risuoni un motto degli anni Sessanta: «non fidarti di nessuno che abbia più di trent'anni», solo che in questo caso la regola non è così ferrea, in quanto alcuni personaggi che i trent'anni li hanno superati da un bel pezzo – come il nonno di HEIDI o la nonna di CLARA – dimostrano di avere una buona reminiscenza della propria gioventù.

I collegamenti fra i personaggi anagraficamente sono agli antipodi, fatta eccezione per la SIGNORINA ROTTENMEIER, che viene a rappresentare il mondo adulto punitivo e ossessionante. Per il resto, il legame che connette HEIDI a suo nonno o CLARA a sua nonna è del tutto speculare. Il fatto che manchi la presenza dei genitori, ma che tutta la disciplina e le punizioni siano demandate a una sola persona ossia alla ROTTENMEIER, la dice lunga sul messaggio «criptato» che HEIDI, da bambina fra i bambini, vuol dare al suo giovane pubblico. Quella di HEIDI non è una «guerra esclusiva» contro gli adulti, perché sa che prima o poi anche lei diventerà grande; tuttavia l'intento principale della piccola orfana è quello di evidenziare i paradossi insiti in una forma di educazione infantile che predilige l'immobilismo alla vivacità, la punizione assoluta alla spiegazione, insomma le rigide leggi senza logica contro il buon senso. Siamo fin dall'inizio della vicenda convinti dell'impossibilità di una «vittoria psicologica» da parte della ROTTENMEIER su HEIDI. Il finale sembra infatti arridere alla giovane, ma con le dovute cautele, visto che «il campo psicologico» si è spostato dalla casa dei SESEMANN ai monti svizzeri, e questa volta la piccola orfana «gioca in casa». L'«autorità» di cui la bambina gode acquista una dimensione solo nella misura in cui sia supportata da un adulto dal notevole ascendente. Non basta infatti l'appoggio del nonno per far vacillare le certezze della ROTTENMEIER, quanto gli ordini di qualcuno che ha «potere contrattuale», cioè la nonna di CLARA.

Heidi è dunque una serie che pone attenzione all'evoluzione sociale che già in un ambito *fin de siècle* si allontanava dagli insegnamenti basati sulle emozioni, per creare una forma di educazione sovrastrutturale applicata a un mondo fanciullesco non ancora corrotto dalle imposizioni.

2. Remì

RITTAI ANIME IENAKI KO [BAMBINO SENZA FAMIGLIA], Tokyo Movie Shinsha – *classico/feuilleton* – 52 episodi – 1977-'78.

Storia originale tratta dal romanzo di Hector Malot (*Senza famiglia*)
Produttore Fujiyoka Yutaka *Regia* Dezaki Osamu *Scenografia* Kobayashi Shichiro
Animazione Sugino Akio *Riprese* Takahashi Hiroaka *Musiche* Watanabe Takeo
Adattamento italiano Enrico Bomba. *Remì* Fabrizio Vidale *Vitali* Arturo Dominici
Prima trasmissione italiana Rai Uno, ottobre 1979

Scheda di Francesco Filippi

Trasposizione del libro Senza famiglia *di Hector Malot*, Remì *narra le alterne fortune di un bambino lungo le strade della Francia. Scopertosi trovatello all'età di otto anni, viene venduto dal «padre» a un comico viaggiante, un certo VITALI, che di città in città tiene spettacoli con la sua compagnia, composta da tre cani e una scimmietta. Superato il trauma della separazione dall'affettuosa mammà adottiva, REMÌ scopre le gioie e i dolori della vita, dallo splendido soggiorno presso il battello della nobile SIGNORA MILLIGAN, alle dure notti all'addiaccio, attanagliato dal gelo e dalla fame. Dopo la morte di VITALI, REMÌ continua il suo viaggio in compagnia di MATTIA, un ragazzino scapestrato incontrato a Parigi, fino a ricongiungersi con la sua vera madre, che altri non è che la dolce SIGNORA MILLIGAN. Solo allora però i due ragazzi scoprono che, in fin dei conti, un'esistenza agiata non appaga quanto la fatica e la soddisfazione di conquistarsi la vita contando solo sulle proprie forze.*

Senza Famiglia, romanzo «di formazione» scritto nel 1878, attinge all'area dei «bambini infelici», *topos* letterario che trova riscontro nella realtà ottocentesca, epoca di infanticidi e di tante piccole vite sprecate. Diversi quindi sono i contesti in cui nascono il libro e la serie TV, ma entrambi offrono al pubblico una grande raffinatezza, una scelta encomiabile soprattutto dal punto di vista pedagogico.

Dezaki Osamu, regista della serie, si mantiene fedele al testo originario, pur ampliandolo e modificandone alcuni aspetti: lo sguardo complessivo si fa più oggettivo e riuscite si rivelano alcune scelte narrative, come la repentina rivelazione dell'identità della SIGNORA MILLIGAN e la sottolineatura, nel finale, dei lati negativi di una vita agiata. Se il libro pone maggiormente l'accento sulla «sbalordita curiosità» con cui REMI entra nel mondo degli adulti, la serie televisiva coltiva e sviluppa una dimensione poetica poco sottolineata nel romanzo positivista di Malot. Inoltre l'interesse geografico dello scrittore francese ha ceduto il passo a una valenza quasi «emotiva», nonché *metaforica*, dell'ambiente naturale, da sentire e gustare più che da conoscere. Ecco allora un interminabile arabesco di luci, riflessi, nuvole, colombi, alberi e specchi d'acqua, che costituiscono un'affascinante controparte alle sventure portate dal gelo, dalla neve o dalla grandine.

In questa direzione troviamo, sul piano della costruzione scenica, il generoso utilizzo di *overlay* ('piani di scorrimento'), che si spostano verso sinistra in primo piano e verso destra sullo sfondo: più che ottenere l'effetto tridimensionale per cui furono creati (spesso infatti si muovono più velocemente di quanto dovrebbero), questi espedienti hanno il merito di infondere dinamicità alle inquadrature; contribuiscono a costruire un'insolita e preziosa dimensione estetica. Fondamentali, a questo proposito, sono l'animazione, sobria ma efficace, e il design, sempre preciso, elegante ed espressivo, sia quando prevalgono morbide atmosfere – tipiche degli *shojo manga* – sia laddove emerge la durezza di un ruvido tratteggio.

Con la separazione da MAMMA BARBERIN, la sua balia, REMI entra nel mondo degli adulti («adolescenza» è infatti un concetto del Novecento) e parte per un viaggio attraverso la complessità dell'esistenza. È la *strada* quindi – una strada che per molti oggi non esiste più – il luogo in cui il ragazzo si forma e diventa una persona matura e indipendente. Proprio perché attraversare separazioni e difficoltà è ineluttabile, non ha senso perdersi in infantili piagnistei, tornando con il pensiero a un passato felice che non può più tornare: meglio guardare al futuro con gli occhi della speranza, al cui cospetto le sventure odierne non possono che soccombere. In tale intreccio di disavventure e fiducia nel proprio domani, trova una ragion d'essere la *tensione etica* vissuta dai protagonisti. L'onestà e la disciplina (personale e di gruppo) si accompagnano alla serenità e alla dignità di una persona. REMI inoltre intesse senza secondi fini una fitta rete di amicizie, che non solo danno colore a una vita altrimenti grigia, ma si riveleranno perfino provvidenziali quando il protagonista si troverà davvero nel bisogno. Forse è proprio questa «sfida etica», che si gioca nei rapporti interpersonali, a rendere affascinante un mondo costellato di difficoltà.

Se il libro di Malot sottolinea che la maturazione di REMI è frutto di una scuola all'aperto, la serie nipponica fa emergere, forse inevitabilmente, il *primato del lavoro*, essendo nata da una società che vede in esso il fulcro del suo benessere. Ecco allora che lo scopo di REMI consiste nel «rendersi indipendente» e «andare avanti» superando le difficoltà della vita, riuscendo quindi ad assaporarla e a conquistarla. Perciò, una volta che la tanto agognata famiglia è diventata una realtà, in REMI e MATTIA affiora la delusione di non poter sapere se quanto li circonda sia meritato, se siano maturi per affrontare la vita. Proprio sulla base di tali considerazioni, i due ragazzini decidono allora di continuare a viaggiare, seguendo i consigli di PADRON VITALI (cfr. Chie N., *La società giapponese* e Doi T., *Anatomia della dipendenza*).

Il primo compito che REMI deve affrontare, nonostante la sua giovane età, è imparare ad asciugarsi le lacrime, a comportarsi da adulto previdente e responsabile, la cui buona educazione onori un insolito coraggio e una spontanea generosità, nonostante i momenti di debolezza. Fortunatamente egli palesa la fenomenologia comportamentale dei ragazzi della sua età, rimanendo quindi un bambino a tutti gli effetti, e non diventando un «adulto in miniatura»; perciò, probabilmente, risulta un personaggio riuscito e convincente, anche se forse meno simpatico del compagno MATTIA, più smaliziato, furbo e disimpegnato.

Ciò nonostante, è l'anziano VITALI la figura di maggiore spicco all'interno delle vi-

cende, un vero e proprio *mentore* per il protagonista, e quindi per il lettore-spettatore (cfr. P. Mottana, *Il mentore come antimaestro*); innanzitutto è un uomo diverso dagli altri, nell'aspetto ma soprattutto nel comportamento: in un mondo adulto davvero meschino, VITALI si rivela onesto, colto, dignitoso, fedele alla parola data, riguardoso per le persone come per gli animali; concede fiducia al piccolo protagonista, ad esempio non esita a lodare REMI, come a rimproverarlo quando opportuno; nella sua personalità, la cortesia si unisce alla fermezza, facendo di lui un gran signore. Per questi motivi VITALI risulta affascinante e innesca con il piccolo REMI una reciproca fascinazione (pedagogica!), che sradica il ragazzo dal mondo familiare infantile e lo inizia a quello adulto, portandolo in giro per la Francia. È quindi un mentore che costituisce una figura di passaggio nel corso della maturazione del protagonista. Risulta quindi plausibile pensare che il ragazzo seguirà le orme del suo maestro e che anche lui vivrà «fiero ed orgoglioso fino alla fine». Le vicende di REMI appartengono insomma a un mondo che per molti versi non viviamo più, ma che esiste ancora, se solo guardiamo con attenzione alle sofferenze presenti nel mondo. REMI, che ci piaccia o no, non fa che ricordarcelo, rivelandosi così una proposta narrativa preziosa. Un prodotto quindi di alta qualità contenutistica, estetica, filmica e, inevitabilmente, anche pedagogica. Per quanto possa spesso seppure comodo negarlo, *la raffinatezza deve competere ai bambini*, costituisce sempre un investimento per il futuro, da tutti i punti di vista. Un concetto, tuttavia, che sembra perdersi spesso nei meandri dell'industria culturale, a partire dai palinsesti Mediaset.

Dopo anni di assenza dalle reti Rai, Italia 1 nella primavera 1999 ha rispolverato *Remì* rinunciando alla valida confezione da sempre conosciuta. Il bieco ridoppiaggio, per quanto non penalizzi lo spessore linguistico, dimezza di fatto la resa espressiva dei dialoghi e mina (con l'inserimento del narratore in ogni momento «vuoto») l'ottima supervisione di Dezaki Osamu, che proprio nell'alternanza del ritmo filmico aveva giocato una delle sue migliori carte registiche. Milioni e milioni di lire spesi quindi per abbassare, ancora una volta, la qualità dell'offerta. Una cecità innanzitutto imprenditoriale, che si riverbera anche sul merchandising: ad esempio, mentre la semplice ma graziosa sigla *Dolce Remì* di Albertelli e Tempera continua a essere ricordata e cantata a distanza di vent'anni, la disarticolata e poco memorizzabile *Ascolta sempre il cuore Remì* (la nuova sigla cantata dalla pur brava Cristina d'Avena) difficilmente si rivelerà strumento di pubblicità per la serie. Tutte scelte che REMI e VITALI non avrebbero mai fatto.

3. Anna dai capelli rossi

AKAGE NO ANNE [ANNE DAI CAPELLI ROSSI], Nippon Animation – *classico* – 50 episodi – 1979.

Storia tratta dal romanzo di Lucy Maud Montgomery (*Anne dei tetti verdi*)
Regia Takahata Isao *Sceneggiatura* Shigaki Kika *Character Design* Miyazaki Hayao
Voci italiane: Anna Antonella Baldini *Marilla* Mirella Pace *Diana* Susanna Fassetta
Prima trasmissione italiana Rai Uno, ottobre 1980

Scheda di Giuseppe Guida

ANNA SHIRLEY è un'orfana di tredici anni, che dopo essere passata di famiglia in famiglia viene adottata dagli anziani fratelli MARILLA e MATTHEW CUTHBERT, che vivono nei pressi della cittadina agreste di Avonlea, *nel Nord America. Essi avevano chiesto all'orfanotrofio un maschietto, ma dopo qualche reticenza decidono di tenere la piccola. ANNA sarà per i due anziani un grande conforto e motivo di grande orgoglio, e dedicheranno la loro esistenza affinché la ragazza possa avere il meglio dalla vita.*

Akage no Anne è una delle storie più amate in Italia dai *fans* di *anime*, tanto che tuttora viene replicata sulle emittenti Rai. La bellezza degli sfondi sempre luminosi, le tonalità pastello che colorano delicatamente i paesaggi, gli abiti e i personaggi, una regia attenta, un *character design* ben studiato e pieno di espressività ne fanno un piccolo capolavoro. I protagonisti sono ben caratterizzati grazie anche all'apporto del romanzo originale, a cui però Shigaki Kika si è ispirato solo in parte, per i punti

salienti. Le vicende di *Anne dei tetti verdi* si snodano infatti in più di un libro, mentre la produzione nipponica presenta in versione animata solo il primo dei volumi. Il personaggio di ANNA viene presentato come una grande sognatrice, con una vena «logorroica» fuori dal comune, condizione creata dalla consapevolezza di essere orfana e quindi di non poter avere accanto un babbo e una mamma con cui parlare. Pur vagando in mondi meravigliosi dove lei è la bellissima nerochiomata «principessa Cordelia», oppure una dama che indossa abiti meravigliosi, ANNA riesce però a tornare coi piedi per terra quando è necessario e diventare molto più realisti, a volte, degli stessi MARILLA e MATTHEW, dimostrando così una seconda personalità: quella di un'ANNA adulta, resa più matura delle altre bambine dalla vita dura che ha dovuto affrontare, sballottolata da una famiglia all'altra. Le due parti di ANNA, la sognatrice e la realista, si fonderanno sempre più con il passare degli anni, rendendola una donna sicura di sé, delle sue scelte e dei suoi obiettivi.

MARILLA e MATTHEW hanno dovuto anche loro «costruirsi» da soli. Ma mentre MARILLA ha perso quella fantasia tipica delle fanciulle, divenendo altera pur non perdendo la sua umanità, MATTHEW conserva dentro di sé una fiammella di quella luce che vede risplendere in ANNA fin dal primo momento che si incontrano nella stazione del paesello *Avonlea*. Istintivamente, l'anziano signore comprende che ANNA, pur non essendo il ragazzo che lui e la sorella avevano chiesto e che avrebbe dovuto aiutarlo nei campi, è in realtà la persona adatta a loro, in particolar modo per MARILLA. E in effetti il tempo gli darà ragione: questa ragazzina chiacchierona, che si lamenta sempre perché si crede brutta con quei capelli rossi e quel corpo troppo magro e smunto, riuscirà a conquistare MARILLA immediatamente, anche se lei non lo ammetterà se non anni dopo, alla morte del buon MATTHEW, ma ne darà dimostrazione amando ANNA dal profondo del suo cuore. Anche i personaggi di contorno, pur se in maniera minore, sono ben caratterizzati: DIANA, l'amica del cuore, è una bimba inizialmente un po' insicura, che ammira ANNA per la sua fantasia e voglia di vivere, e proprio grazie a lei acquisterà più forza caratteriale; GILBERT BLITHE, invece, è il compagno di classe con cui ANNA avrà guerra aperta fin dal primo istante, e che solo da adulto avrà il coraggio di dichiararsi ad ANNA (anche se non apertamente) ammettendo che da ragazzo la infastidiva solo per attirare la sua attenzione.

Una serie quindi che potremmo definire *sempreverde* (mai termine fu più appropriato), che piace ad adulti e bambini e che sicuramente, se riproposta in TV in orari più astuti delle sette del mattino, continuerà ad appassionare le nuove generazioni.

4. Lady Oscar

VERSAILLES NO BARA [LA ROSA DI VERSAILLES O LE ROSE DI VERSAILLES], Tokyo Movie Shinsha – *feuilleton* – 40 episodi – 1979-'80.

Storia originale tratta dal fumetto di Ikeda Riyoko
Regia Nagahama Tadao, Dezaki Osamu *Character design* Araki Shingo, Himeno Michi, Sugino Akio *Musiche* Magaino Koji
Adattamento italiano CTM Registrazioni Sonore
Direzione del doppiaggio Isa Barsizza. *Oscar* Cinzia De Carolis
Rosalie Daniela Caroli *Maria Antonietta* Laura Boccanera
Jeanne Susanna Fassetta *Charlotte* Valeria Perilli *Contessa De Polignac* Serena Spaziani *Contessa Du Barry* Franca De Stradis *André* Massimo Rossi
Fersen Luciano Roffi *Alain* Sergio Luzi
Prima trasmissione italiana Italia 1, gennaio 1982

Scheda di Valentina Semprini

Sesta figlia di un generale che ha ormai perso le speranze di avere un erede maschio, OSCAR FRANÇOISE DE JARJAYES viene educata dal padre all'arte militare. Il suo unico amico è il coetaneo ANDRÉ, nipote della governante di casa Jarjayes. A soli quattordici anni OSCAR diverrà capitano della Guardia reale e le verrà affidato il compito di vegliare sulla sicurezza dell'austriaca MARIA ANTONIETTA, principessa e poi regina di Francia. Gli eventi della Francia rivoluzionaria si intrecciano con le vicende di OSCAR e degli altri personaggi (l'amore clandestino fra MARIA ANTONIETTA e lo svedese CONTE DI FERSEN, l'adozione da parte di OSCAR della giovane ROSALIE, le oscure trame della CONTESSA DI POLIGNAC, l'amore inconfessato di ANDRÉ per OSCAR), conducendo la serie verso un finale nel quale convergono tutte le sottotrame imbastite, giungendo al loro climax *nella tragica fine di gran parte dei protagonisti.*

La serie animata *Versailles no bara* è tratta dall'omonimo *manga* di Ikeda Riyoko, la cui pubblicazione in Giappone ebbe inizio nel 1972 sulle pagine della rivista «Margaret Comics», edita da Shueisha. Nella vicenda imbastita da Ikeda, OSCAR rappresenta un baricentro attorno al quale dispone numerosi altri *characters* che vivono e subiscono le vicende storiche della Francia di fine Settecento, il che consente alla protagonista di essere vista e interpretata anche dal punto di vista di altri personaggi: capitano delle guardie e confidente di MARIA ANTONIETTA, sorella adottiva della popolana ROSALIE, antagonista della letale JEANNE VALOIS, speranza di salvezza a cui si affida la disperata contessina CHARLOTTE prima della sua morte.

La caratterizzazione ibrida e ambigua di OSCAR, dal punto di vista sessuale ma anche da quello sociale, le permette di assumere ruoli diversi all'interno del complicato mosaico di eventi e personaggi. Numerose sono le «rose di Versailles», tutte condannate, con la sola eccezione di ROSALIE, a una vita segnata dalla tragedia e a una fine dolorosa e prematura. Muore suicida la contessina CHARLOTTE, nemmeno adolescente, per fuggire da un matrimonio imposto; muore in un rogo JEANNE, condannata dalla sua spregiudicatezza; muore la regina MARIA ANTONIETTA, destinata alla ghigliottina dal popolo insorto; e muore anche OSCAR, colpita dai fucilieri della Bastiglia durante la sua ultima battaglia. La sensazione di morte incombente che aleggia su ogni episodio lascia presagire il destino delle protagoniste, e da questo punto di vista *Lady Oscar* è una *tragedia* nel senso classico del termine: una narrazione in cui un fato crudele è in agguato sui personaggi, i quali subiscono con rassegnazione e dignità il loro destino – al contrario di quanto avviene nel *dramma*, dove gli eventi luttuosi e infelici sono vissuti con disperazione e senso di ribellione. La complessità degli eventi che si susseguono nel *macrocosmo* della Versailles del tardo Settecento (matrimoni combinati, intrighi di palazzo, rivalità fra Stato e Chiesa, amori illeciti consumati in segreto), e che influendo gli uni sugli altri riuniscono in un solo, grande affresco i destini di tutti coloro che ne sono coinvolti, trova il suo riflesso psicologico e interiore nella complessità del *microcosmo* interiore di OSCAR.

Donna ma anche soldato, risente inizialmente in maniera passiva del suo ambiguo ruolo ma trova in esso motivo di orgoglio e di consapevole distinzione dalla squallida e marcia nobiltà francese che frequenta Versailles; la sua posizione di capitano della Guardia reale le permette di frequentare la loggia di Versailles e di godere dell'amicizia della principessa MARIA ANTONIETTA, ma anche di potersi mantenere distaccata dalle cortigiane e dalle dame che a loro volta frequentano il palazzo e cercano i favori, sociali ed economici, dell'austriaca. Acquista un grande valore anche il fattore dell'androginia e del fascino che OSCAR esercita anche sulla stessa MARIA ANTONIETTA e sulle cortigiane, che stravedono per l'aitante capitano delle guardie. La stessa ROSALIE, che OSCAR accoglie come sua pupilla, prova per la sua benefattrice un coacervo di sentimenti che vanno ben oltre la gratitudine e si spingono ai confini del vero e proprio amore passionale.

Gli intrecci amorosi coinvolgono in prima persona la bionda guerriera, che si trova in un primo tempo a cullare il sogno di un amore impossibile con il CONTE DI FERSEN (divenuto nel frattempo l'amante della regina), quindi a venire a conoscenza che ANDRÉ è da sempre innamorato di lei, infine a dimenticare FERSEN e a scoprire dentro di sé, poco alla volta, di essere a sua volta innamorata dell'amico d'infanzia. Tutte le coppie e i triangoli (quando non i quadrilateri) che si formano sono in qualche modo simboli di rapporti affettivi universali, di relazioni umane topicizzate: l'amore non corrisposto, l'amore clandestino e sofferto, l'amore fatto di interesse misto a passione. Amore e morte, *Eros* e *Thanatos*, sono i due canali su cui scorrono le quaranta puntate di *Versailles no bara*: canali che trovano un loro specchio nelle due identità di OSCAR. La prima, quella dell'affascinante donna ricca di bellezza interiore, lungamente repressa nei propri sentimenti che sbocceranno solo al termine di una lenta maturazione interiore; la seconda, quella del soldato, che durante la rivoluzione aiuterà il popolo a conquistare la Bastiglia.

In sostanza OSCAR attraversa due rivoluzioni (da nobile a ribelle, da soldato a donna) per non sopravvivere a nessuna delle due, uccisa dalle pallottole ma comunque destinata a una fine prematura dettata dalla tubercolosi. L'accettazione della sua identità coincide con l'accettazione dei suoi sentimenti per ANDRÉ e, pertanto, del rifiuto delle sue origini nobili, già messe in dubbio e infine decisamente rinnegate, ed è il punto di vista da cui, a tre puntate dal termine della vicenda, bisogna riguardare a ritroso tutta la serie. L'atto d'amore con cui l'ormai trentaquattrenne OSCAR si concede ad ANDRÉ è il vero culmine della vicenda, più ancora della morte dei due amanti, in quanto quest'ultima è ormai scontata: nel caso di OSCAR a livello fisico (la tubercolosi già in fase avanzata); nel caso di ANDRÉ a livello narrativo – come potrebbe vivere senza OSCAR e condannato alla cecità? Meglio una fine prematura anche per lui, come infatti avviene.

Il miglior livello di lettura di questa serie è dunque, a nostro parere, puramente *narrativo*, senza che ciò implichi una mancanza di pregi e valori anche dal punto di vista grafico e registico, soprattutto tenendo in considerazione l'avvento di Dezaki Osamu alla regia a partire dalla diciannovesima puntata e le graduali modifiche grafiche, a livello di *character design*, che i personaggi subiscono man mano che crescono. Tutta la serie di *Lady Oscar* può dunque essere interpretata come un'unica, grande tensione verso la rivelazione della *vera* OSCAR, verso la sua definizione finale come personaggio (e *persona*) che si dà una fisionomia univoca e autoreferenziale, come altri avevano fatto fin dall'inizio, senza più dover essere inquadrata a partire dalle circostanze e dai comprimari che la coinvolgono. Dunque non più figlia del GENERALE JARJAYES, capitano delle guardie, antagonista della CONTESSA DI POLIGNAC, ma solo e semplicemente OSCAR che, pur avendo già iniziato il suo percorso sul cammino della morte, si rende finalmente padrona del suo destino.

Cfr. il fumetto Ikeda Riyoko, *Lady Oscar*, «Manga Hero» nn. 25-44; cfr. inoltre Tomoko, *Lady Oscar. Pensieri animati*, «Tako-San» n. 2; *Lady Oscar*, «Manga Classic» n. 4; F. Prandoni, *Le Rose di Versailles. Edizioni a confronto*, «Yamato» n. 1 (nuova serie) e *Le rose di Versailles. Aneddoti e curiosità*, «Yamato» n. 2 (nuova serie).

5. Candy Candy

CANDY CANDY, Toei Doga – *feuilleton/soap-opera* – 115 episodi – 1976-'79.

Storia originale tratta dal fumetto di Mizuki Kyoko e Igarashi Yumiko
Regia Shitara Hiroshi, Katsunishi Osamu, Serikawa Yugo *et al.*
Adattamento italiano Citiemme Edizioni. *Candy* Laura Boccanera *Annie* Susanna Fassetta *Anthony* Marco Guadagno *Albert* Guido Sagliocca *Archie* Sergio Luzi *Stear* Fabio Boccanera, Oliviero Dinelli *Iriza* Laura Lenghi *Neal* Riccardo Rossi *Patty* Cinzia De Carolis *Terence* Massimo Rossi *Flanny* Cinzia De Carolis
Prima trasmissione italiana Tele Radio Reporter, marzo 1980

Scheda di Luca Di Martino

La piccola CANDICE WHITE vive in un orfanotrofio gestito da MISS PONY e SUOR MARIA. CANDY cresce lì insieme all'amica ANNIE fin quando non viene adottata dagli ANDREW per ordine del misterioso ZIO WILLIAM. La sua condizione di orfana le attira gli odii dei fratelli LEGAN, NEAL e IRIZA, ma la sua bontà conquista l'amicizia dei rampolli ANDREW, i fratelli ARCHIE, STEAR ed ANTHONY. Sempre con il procione CLEAN, CANDY va incontro a una serie di peripezie: dall'incidente – provocato da IRIZA – in cui muore ANTHONY e del quale viene ritenuta responsabile, all'ingiusta accusa di essere una ladra, che la porterà a essere «spedita» a lavorare come minatrice in Messico. Poi CANDY viene mandata dalla severa ZIA ELROY – insieme ad ARCHIE, STEAR ed ANNIE – a Londra, presso l'esclusiva St. Paul School, *dove conosce il bel TERENCE, ricco e tormentato adolescente che sogna di diventare attore. TERENCE è fra l'altro amico di ALBERT, un giovane vagabondo che una notte, in precedenza, aveva salvato la vita di CANDY, sottraendola alle rapide di un fiume. Le relazioni tra ARCHIE ed ANNIE e tra STEAR e PATTY creano un gruppo di amici che supporterà CANDY nelle sue scelte, come quella di iscriversi a una scuola per crocerossine impegnate in guerra. La* love story *con TERENCE prosegue intanto con fatica sia per la lontananza sia per la presenza di SUSANNA, attrice collega di TERENCE, che spasima per lui. In seguito a un incidente, SUSANNA rimane priva dell'uso delle gambe per salvare TERENCE, e questi le rimane vicino. Intanto STEAR perde la vita nel conflitto mondiale e, dopo aver prestato la sua opera e ormai lontana da TERENCE, CANDY torna alla* Casa di Pony, *dopo che ALBERT si è rivelato essere lo ZIO WILLIAM.*

Candy Candy è per certi aspetti una delle serie più *populiste* del *cartoon* giapponese. Di umili origini, la protagonista dimostra di possedere una ricchezza interiore che l'ambiente aristocratico che l'ha adottata non conosce: le dimostrazioni caratteriali di CANDY già durante le sue *tranches* di vita campagnola portano con sé un malcelato orgoglio e un volontario polemismo nei confronti delle classi egemoni.

Le vicende del serial si svolgono fra il Nord America, il Messico e l'Inghilterra all'inizio del secolo XX e il comportamento di CANDY, sia in società sia in privato, desta spesso scalpore e imbarazzo. CANDY costituisce, se vogliamo, una figura femminista *ante litteram*: il *manga* da cui è stato tratto l'*anime* è stato scritto da due donne in un periodo nel quale il Giappone ancora s'interrogava sul passaggio da una società tradizionalista a un contesto moderno e avanzato. In una narrazione nella quale il moralismo post vittoriano si mischia al desiderio «alternativo» di spaziare e conoscere il mondo, CANDY rompe letteralmente gli schemi e invita tutte le fanciulle della sua età o poco più giovani a contare sulle proprie forze, indipendentemente dai natali più o meno blasonati.

Tutti i personaggi di questo *anime* seguono strutturalmente delle regole spirituali *oppositive*. CANDY è complementare alla timida ANNIE; ANTHONY è più dolce di TERENCE; STEAR – in apparenza analogo a PATTY – diventa un volontario, e IRIZA è una mente infida al cui servizio agisce il fratello NEAL, suo ottuso braccio. L'*amore* è il tema principale della serie, che, insieme alla ricerca della felicità – mai separata da un profondo *impegno etico* – si manifesta in molti modi. Il rapporto che lega CANDY allo ZIO WILLIAM è un «fantasma» dell'affetto malinconico che CANDY prova per un padre ignoto; analogamente, ANTHONY nutre un amore platonico per CANDY nel ricordo di sua madre, che lo aveva abbandonato precocemente. All'interno della serie esistono dunque vari tipi di amore, che però non raggiungono mai una compiutezza per la mancanza di «apparati» complementari come la passione e/o l'impegno. Non a caso il desiderio di amore che CANDY cerca di soddisfare troverà la sua completezza solo nella figura di ALBERT, che alla fine si rivelerà come lo ZIO WILLIAM e che è stato per la protagonista padre occulto, amico fedele e infine sogno romantico. Le altre due figure sentimentali, ANTHONY e TERENCE, appaiono dunque come *incompiute*, poiché la prima è un tenero affetto infantile come il Principe azzurro delle fiabe, mentre TERENCE riveste l'ideale adolescenziale di bello e «maledetto».

Esaurita la tematica erotica, va presa in considerazione l'*amicizia*, l'altro grande tema di questa *soap*. Le amiche del cuore sono ANNIE e PATTY: la prima ha sempre vissuto all'ombra della protagonista ed è troppo fragile per pretendere una propria autonomia, che le viene «concessa» solo nella sua relazione con ARCHIE (che nel fumetto, va detto, ama segretamente l'onnipresente CANDY). PATTY viene presentata come lontana anni luce da CANDY, tuttavia questa condizione «la libera», concedendole lo spazio dei suoi sentimenti e una relazione «esclusiva» con STEAR. I tre personaggi CANDY, ANNIE e PATTY possono in definitiva essere ricondotti a una triade psichica in cui le tre componenti, una volta fuse, danno vita a un'identità femminile completa. Dal canto loro ARCHIE e STEAR sono il «banco di prova maschile» con il quale un certo universo femminile viene a confrontarsi ogni giorno: giovani, ricchi e simpatici, sono troppo «carini» per essere portatori di attrattive erotiche; nonostante ciò conservano un lato femmineo di sensibilità (in special modo ARCHIE) e di simpatia e innovazione (nel caso di STEAR), che li porta a essere complementari. In particolare il personaggio di STEAR si distingue dalla diffusa piattezza aristocratica per l'alto ideale covato nel suo spirito innovatore e utopistico. Costruttore di ingegnose ma precarie invenzioni, STEAR non sembra voler soggiacere alla logica che lo vorrebbe relegato in una posizione di secondo piano e il suo personaggio, presentato come artefice di nuovi macchinari e per questo simbolo palese del nuovo secolo, si infrange contro la logica mortale della guerra, che da sempre sfrutta l'ingegno di innovazioni originariamente

inoffensive. STEAR muore precipitando con il suo aereo, uno degli oggetti-simbolo del Novecento, ma tenendo nelle mani una rosa e pensando a PATTY. Proprio il *sacrificio* ricopre un'importanza cruciale nell'economia del racconto, visto che la stessa CANDY sembra essere votata al prossimo, come le hanno insegnato MISS PONY e SUOR MARIA.

Il sacrificio si estrinseca inoltre nell'atto, da parte di TERENCE, di rimanere con SUSANNA dopo che la ragazza ha sacrificato l'uso delle gambe per salvare l'amato da un incidente altrimenti mortale. In questa veste, la figura di TERENCE tocca forse l'apice più alto e come un nuovo ORFEO, nell'attimo dell'addio, stringe CANDY fra le sue braccia tenendola da dietro, come per non volerne scorgere il viso per paura che l'«incantesimo» si spezzi e lui non trovi più la forza di restare con SUSANNA.

IRIZA e NEAL appaiono come i personaggi forse più «deboli» della storia. Essi rappresentano un condensato particolarmente irritante di tutta una categoria di «rampolli» cresciuti loro malgrado a contatto con l'ipocrisia della nobiltà e/o dell'alta borghesia, credula che il mondo cominci e finisca con loro. In particolare è IRIZA a rispecchiare questo stato di cose, in quanto a un certo punto NEAL, animato da una sorta di attrazione capricciosa ma a suo modo sincera per CANDY, pare parzialmente redimersi scoprendo che esistono altre e migliori emozioni oltre all'astio e all'insofferenza. Ma al di là della debolezza del personaggio, IRIZA incarna – a prescindere dalla sua estrazione sociale – lo spirito umano invidioso della felicità altrui, pronto a metterla a repentaglio per giustificare la propria insipida esistenza.

Si può sostenere perciò che la figura di CANDY si arricchisca di spessore proprio grazie ai comprimari della storia, anche se – come succede pure in altre serie – nel prosieguo della vicenda la protagonista troverà comunque la sua maturazione. Tuttavia bisogna sottolineare che le reazioni emotive di CANDY sono in fondo sempre le stesse: la tristezza, lo sconforto, la felicità assoluta sono tutti sentimenti che si accendono e si spengono nell'animo della giovane in seguito a eventi indipendenti dalla sua volontà, e comunque assumono delle connotazioni «estreme» dovute all'enorme spontaneità e alla freschezza con cui le autrici sono riuscite a delineare un buon personaggio. Ad ogni modo va ricordato che il target al quale la serie era indirizzata comprendeva un pubblico sia infantile che adolescenziale, e dunque si predilesse la via della facile comprensibilità narrativa e psicologica. Quello che inoltre rende *Candy Candy* una serie fondamentale nel panorama degli *anime* giunti in Italia è l'ambientazione occidentale. Ciò ha fatto sì che in Italia la serie venisse seguita, oltre che dai ragazzi, anche e soprattutto da un pubblico femminile di giovani e meno giovani ignare (ancora per poco) delle imminenti *soap-operas* e *telenovelas*. Una *soap* della prima ora dunque, almeno per quanto riguarda l'ambito italiano, che ha trascinato in facili processi di identificazione milioni di ragazzine. *Candy Candy* infatti viene trasmessa in replica, periodicamente, da quasi vent'anni, mantenendo una sua freschezza e conquistando il medesimo target, segno che alcune tematiche e i modi in cui l'*anime* si propone di affrontarle non sono ancora passate di moda.

Il *background* di *Candy Candy* si presenta in una veste «facilmente» storica, richiamando abiti e pose dell'inizio del secolo XX ma svecchiando l'atmosfera con scene e comportamenti più vicini agli anni Settanta. Tutto ciò crea come un processo di «alleanza» fra il pubblico e la protagonista. L'assimilare il comportamento di CANDY, in alcuni momenti, a quello di una figura maschile – come nel caso di un ballo in maschera, in cui si traveste da ROMEO – è un chiaro messaggio di «crisi» di alcuni valori arcaici nei quali la ragazza non si rispecchia. Il messaggio però più importante lanciato da CANDY è racchiuso nella sua capacità di accettare le sventure come parti della vita e rispondere alle avversità con grinta e con gesti caritatevoli, segno di bontà, coraggio e animo puro. Il suo *senso morale* è altissimo e si confonderebbe la forza di tale messaggio qualora si volesse a tutti i costi vedervi un afflato religioso. CANDY, a differenza di quanto avvenga nell'ambito della cristianità, non prevede ricompensa alcuna per le sue buone azioni, né il paradiso o la reincarnazione.

Non serve perciò seguire delle regole se non se ne conoscono la ragione e la provenienza, bollandole con il pretesto del classismo o della religione: basta possedere una legge morale forgiata nell'esperienza e nelle difficoltà, quelle che CANDY, fin dai primi giorni di nascita, ha affrontato a viso aperto. La condotta di CANDY dunque costituisce un ottimo esempio *pedagogico* di indipendenza, forza di volontà, carattere: un vero e proprio modello «formativo» a uso delle piccole e giovani italiane (ma anche dei maschietti) dei primi anni Ottanta.

Il fumetto di *Candy Candy* è stato pubblicato da Fabbri a partire dal 1980 sull'omonima rivista e in libri cartonati, con disegni anche *made in Italy*. Per approfondimenti ulteriori cfr. *Speciale Candy Candy*, «Manga Classic» (s.n.) e *Manga made in Italy*, «IF» n. 8, 1999, *Mangamania*, cit., pp. 62-73.

6. Lady Georgie

LADY GEORGIE, Tokyo Movie Shinsha – *feuilleton/soap-opera* – 45 episodi – 1983-'84.

Storia originale tratta dal fumetto di Igarashi Yumiko e Izawa Man
Sceneggiatura Kaneko Hiroshi *Disegni* Tatsuke Noboru
Animazione Takahata Junzaburo *Operatore* Hiroakata Takahashi
Musiche Watanabe Takeo *Regia* Yoshida Shigetsugu
Adattamento italiano Società Oceania di Eddy Cortese
Direzione del doppiaggio Francesco Marcucci
Georgie Antonella Baldini *Abel* Oreste Baldini *Arthur* Fabrizio Manfredi
Lowell Riccardo Rossi *Signora Buttman* Serena Spaziani
Prima trasmissione italiana Italia 1, autunno 1984

Scheda di Luca Di Martino

GEORGIE trascorre l'infanzia in Australia con i fratelli ABEL e ARTHUR, convinta di essere anche lei figlia dei BUTTMAN. Ma l'amore si insinua nell'animo dei due ragazzi: la madre allora caccia la fanciulla rivelandole le sue origini, e lei scappa in Inghilterra, portando con sé un braccialetto, unico ricordo dei suoi veri natali. A Londra GEORGIE conosce LOWELL, nobile inglese affetto da tisi, e tra i due scoppia la passione. ARTHUR frattanto parte alla ricerca di GEORGIE e, nella capitale britannica, viene a conoscenza dei piani del DUCA DI DANGERING per assassinare la regina Vittoria, ma una volta scoperto il giovane viene imprigionato dal duca, subendone le violenze. Anche ABEL arriva a Londra e conforta la sorella, la quale ha dovuto rinunciare a LOWELL a causa della sua malattia. GEORGIE trova infine il suo vero padre, il CONTE GERALD, e con il suo appoggio libera ARTHUR e torna con i due fratelli in Australia, finalmente felice.

Il fumetto da cui è tratto *Lady Georgie* nasce dalla stessa creatrice grafica di *Candy Candy* e le atmosfere per certi aspetti rimandano con la mente alla celebre serie. Ma questa volta il nuovo approccio di Igarashi con il mondo femminile si trova a un più alto livello di maturazione.

In *Lady Georgie* possiamo assistere a una vera e propria *tragedia* dove *Eros* e *Thanatos* concorrono con eguale forza nello svolgimento dei fatti. Non che in *Candy Candy* questi aspetti fossero omessi, ma nelle avventure di questa nuova eroina si avverte un senso di immanenza del destino e una maggiore gravità delle passioni umane. Protagonista unica è GEORGIE che, come le sue «compagne di liberazione», CANDY e OSCAR, deve scontare il suo affrancamento dalla condizione femminile subordinata con un comportamento di imitazione maschile. Succede allora che la giovane GEORGIE si traveste da uomo per partecipare a una gara di *boomerang* indetta nella sua contrada, sbaragliando i suoi nerboruti avversari. Per quanto forti nei campi di competenza maschile, tuttavia le nostre eroine – e GEORGIE in particolare – dimostrano debolezza in campo sentimentale. Nella fattispecie il tema dell'amore è affrontato con gli stilemi del *nostos* ('ritorno'), tanto sentimentale quanto geografico: la giovane viaggia fino al vecchio continente «solo» per trovare le sue origini, che comunque mostrano la loro inconsistenza, considerando che le vere radici della sua vita sono rimaste in Australia. L'epilogo confermerà tutto questo e il ritorno rappresenterà una presa di coscienza e una raggiunta maturità. La differenza fra l'*anime* e il *manga*, nel quale ABEL muore e GEORGIE ritorna con ABEL JR. in Australia, dove ritrova ARTHUR creduto morto, lascia delle difficoltà di interpretazione poetica e stilistica riguardo la serie. Se infatti per l'*anime* si è optato per un *happy end*, il *manga* mantiene un epilogo drammatico. Tuttavia l'introspezione dei personaggi, durante la serie animata, si è dimostrata accurata. I vari *characters*

sfuggono dai consueti *clichés* per fornire colpi di scena che rendono godibile la serie. I fratelli ABEL e ARTHUR sono in fondo due parti di un unico essere che rappresenta l'amore sviluppatosi con la conoscenza diretta e prolungata, il sentimento che ci accompagna quotidianamente ma che scricchiola sotto il peso della passione.

Nel *manga* alcuni di questi aspetti sono evidenziati con più attenzione, tuttavia anche nell'*anime* la loro importanza è cruciale perché viene a rappresentare l'amore capace di rigenerarsi dalle proprie ceneri. Il sentimento provato da GEORGIE per LOWELL può d'altro canto essere considerato amore-passione; tuttavia tale trasporto brucia veloce quanto la malattia che affligge il giovane, e la separazione dei due ragazzi, ufficialmente dovuta all'infermità di LOWELL, giustifica la conclusione di un rapporto incapace di sopravvivere alle vicissitudini dell'esistenza. In quest'ottica interviene la necessità visiva di *rappresentare* tali pulsioni nell'ambito amoroso. Le scene, se vogliamo allusive, dell'*anime*, hanno solo questo ruolo e vengono trattate con una così rara leggiadria che sgomenta, per le sensazioni di tenerezza che suscitano nello spettatore, assorto nella contemplazione di due esseri coinvolti nel trasporto amoroso. Si viene dunque a creare una dicotomia nella concezione femminile dell'amore, un crocevia che divide la breve passione dalla sicurezza di una vita: l'eroina della serie sceglierà quest'ultima, ma solo una volta appurata la propria identità: termine unico per potere decidere del proprio destino. Tutto ciò viene deciso da un sottile senso familiare, quasi *endogamico*. In questa scelta dettata comunque dall'amore, la ricerca volge verso un compagno paritario che dimostri con il proprio impegno la sua determinazione. Come nei romanzi rosa, non c'è posto per gli uomini deboli né per i dominatori dispotici, viceversa «il vero uomo» è colui il quale mette a repentaglio la sua quotidianità per offrire qualcosa di nobile alla sua amata.

In una società così industrializzata come quella giapponese o quella americana, la figura maschile risoluta perde valore per lasciar spazio a uomini «per tutte le stagioni», pronti alla trattativa ma privi di gesti esemplari. Perciò il desiderio femminile di tornare con la fantasia a periodi storici in cui gli uomini dovevano fronteggiare la natura e le proprie pulsioni, crea un «nuovo» (ma quanto, poi?) immaginario nel quale le donne ritrovano un individuo da sempre anelato, conscio della sua identità ma al contempo rispettoso delle di lei decisioni e pieno di premure. Davanti a un simile esempio è ovvio che figure *dandy* come LOWELL vengano meno e restino relegate in un «cassetto sentimentale» proprio dei sogni di bambina. Il vecchio dimenticato, perciò, sembra mantenere maggiore fascino del nuovo che avanza, e il successo tributato da un pubblico femminile ad alcune serie che conservano stilemi analoghi a *Lady Georgie*, sembra confermare tale teoria. Se si considera inoltre che *Lady Georgie* è un *cartoon* destinato alle nuove generazioni, questa analisi sembra acquisire maggior forza, specie quando si tiene conto della necessità primaria, per la giovane, di un legame che presagisce un desiderio di stabilità familiare.

7. Kiss Me Licia

AI SHITE NIGHT [AMAMI DI NOTTE], Toei Doga – *soap-opera* – 42 episodi – 1983-'84.

Storia originale tratta dal fumetto di Tada Kaoru
Regia Kasai Osamu *Sceneggiatura* Kajida Mitsuru *et al.*
Adattamento italiano Merak Film *Direzione del doppiaggio* Cip Barcellini
Licia Donatella Fanfani *Mirko* Ivo De Palma (parlato), Enzo Draghi (canto)
Andrea Paolo Torrisi *Giuliano, Marrabbio* Pietro Ubaldi *Satomi* Gabriele Calindri
Prima trasmissione italiana Italia 1, primavera 1985

Scheda di Valentina Semprini

L'incontro tra LICIA (in Giappone, YAEKO), figlia del gestore del Mambo, *un ristorante di cucina tipica giapponese, e l'affascinante SATOMI, il tastierista dai lunghi capelli dei* Beehive, *un gruppo musicale rock emergente, sembra destinato a sfociare in un sincero rapporto sentimentale, quando nella vita di LICIA fa il suo ingresso ANDREA (HASHIZO), il fratellino di MIRKO (GO), cantante e leader dei* Beehive (lett. 'alveare'). *Tramite ANDREA,*

LICIA e MIRKO si conoscono e, dopo un'iniziale antipatia reciproca, iniziano a frequentarsi scatenando la gelosia di SATOMI, il che avrà la sua influenza anche sull'armonia del gruppo rock. Lo stesso SATOMI è oggetto di corteggiamento da parte dell'aristocratica MARIKA, che vede in LICIA una pericolosa rivale, ma col tempo le varie situazioni sentimentali si stabilizzano e il gruppo dei Beehive *scala le classifiche approdando finalmente al grande successo.*

Il modesto livello di gradimento che *Ai shite night* ebbe in Giappone non è minimamente paragonabile al successo che la serie ottenne in Italia. La storia d'amore tra LICIA e MIRKO, costellata da complicazioni sentimentali dovute alla presenza di ingombranti comprimari, e gli eventi ambientati nel mondo della discografia rock, suscitarono un incredibile interesse da parte dei giovani spettatori italiani. A dire il vero, il *background* di *Kiss Me Licia* è tipicamente giapponese, a partire dall'abbigliamento di alcuni dei protagonisti, per continuare con i conflitti generazionali e alcune dinamiche sociali alquanto curiose agli occhi di un occidentale.

Il fatto stesso che svariati eventi abbiano come principali sfondi il *Mambo*, un ristorante *take-away* in cui si cucinano piatti tradizionali giapponesi, oppure gli ambienti legati al mondo della musica e delle sale discografiche, contribuisce ulteriormente a porre l'accento sulla compresenza di due universi radicalmente separati eppure in qualche modo «costretti» a rapportarsi l'un l'altro. Cerniera fra i due mondi in questione è, suo malgrado, proprio LICIA, che da un lato vive e lavora col padre, giapponese di vecchio stampo che cucina e veste all'antica, ma dall'altro è comunque un'adolescente desiderosa di immergersi nelle pieghe di una società che sta cambiando. Se quindi il padre di LICIA, MARRABBIO, assume il ruolo del genitore tradizionale che si trova in difficoltà a comprendere i segnali di cambiamento giunti nella sua famiglia, MIRKO, SATOMI e in generale i *Beehive*, ma anche la ricca MARIKA, sono rappresentativi di un nuovo universo, vicino allo stile occidentale. Non a caso tutti i *Beehive* hanno caratteristiche fisiche giovanili ed estroverse, dalle pettinature stravaganti agli occhiali da sole sottili e appuntiti. Il mondo dello spettacolo, inoltre, è un mondo a sé che si regge su equilibri estremamente precari. La scelta stessa del rischio, invece che di un'esistenza meno appagante ma più tranquilla, è motivo di critica da parte di chi, per ragioni d'età o di formazione culturale, fatica a comprendere questo tipo di atteggiamento.

D'altra parte i primi anni Ottanta sono anche gli anni dei complessi pop dei *Duran Duran* e degli *Spandau Ballet*, delle ragazzine urlanti e piangenti ai concerti, delle maniache collezioniste di poster, fotografie e ritagli di giornale. E, in un contesto di questo tipo, sebbene per una minoranza di pubblico, quegli stessi anni furono anche gli anni dei *Beehive*, le cui canzoni in *Kiss Me Licia* fungevano non solo da indispensabile elemento narrativo, ma anche da commento musicale alle scene più importanti. Le canzoni dei *Beehive* sono ben lontane dallo stereotipo infantile e sempliciotto che aveva caratterizzato i brani musicali di altri *anime* (basti pensare alle canzoncine di CREAMY). Senza con questo volerle definire dei capolavori della musica rock, e ricordando comunque la loro scarsa originalità sul versante dei testi («Mi sento molto solo lontano senza te...»), va segnalata la loro discreta qualità a livello melodico e di arrangiamento. Brani come *Lonely Boy* o *Freeway* scandiscono gli eventi e le puntate, seguendo le due trame principali che si intersecano: la storia d'amore di MIRKO e LICIA e la carriera musicale dei *Beehive*. Con i brani della serie venne addirittura realizzato un *long playing* che fu promosso e messo in commercio non come «colonna sonora di *Kiss Me Licia*», ma come un vero e proprio «disco dei *Beehive*» ed ebbe grande successo commerciale.

Il successo italiano di *Kiss Me Licia* spinse la Fininvest a produrre la sua versione *live*, affidando il ruolo di protagonista a Cristina D'Avena, il cui aspetto «acqua e sapone» ben si adattava a interpretare la dolce e materna LICIA. Nacquero così i telefilm *Love Me Licia*, *Licia dolce Licia*, *Teneramente Licia* e *Balliamo e cantiamo con Licia*, che pur nella realizzazione dal budget contenuto e dalla regia tutto sommato modesta, riuscirono a trascinare il successo dell'*anime* ancora per qualche anno. Nei telefilm dal vivo la protagonista arrivava addirittura a entrare nei *Beehive* e a cantare con loro, in un'evoluzione della trama che in certa misura annullava la sua posizione, come l'abbiamo definita poc'anzi, di cerniera generazionale fra suo padre e MIRKO. Con l'ingresso più o meno ufficiale di LICIA nei *Beehive*, il personaggio

subisce uno *spostamento sociale* che ne snatura l'origine e, pertanto, il principale motivo di interesse. Resta comunque, da parte di chi portò *Kiss Me Licia* in Italia, come pure da parte degli spettatori che ne seguirono le vicende, la consapevolezza di aver assistito all'affermarsi di un fenomeno che a tutt'oggi non risulta sia più stato emulato, o almeno non in quegli stessi termini.

8. Cara dolce Kyoko
MAISON IKKOKU [La casa dell'attimo fuggente], Kitty Film – *soap-opera* – 96 episodi – 1986-'88.

Storia originale tratta dal fumetto di Takahashi Rumiko
Creazione Nakajima Nobuko *Supervisione* Onbu Ronosuke *Regia* Yamazaki Kazuo, Anno Takashi, Yoshinaga Naoyuki *Design* Takada Akemi (dal 27° ep.)
Scenografia Ito Kazunori, Shimada Mitsuru, Kaneko Yu, Konichikawa Hiroshi
Adattamento italiano CRC Compagnia Realizzazioni Cinetelevisive
Direzione del doppiaggio Bruno Cattaneo. *Kyoko* Monica Ward, Renata Biserni *Godai* Alessio Cigliano, Sergio Luzi *Mitaka* Stefano Onofri, Massimo Milazzo *Akemi* Daniela Caroli, Renata Biserni *Ickinose* Daniela Caroli, Renata Biserni *Yotsuya* Angelo Maggi, Giorgio Gusso *Kozue* Daniela Caroli, Gabriella Andreini
Prima trasmissione italiana Junior TV, autunno 1987

Scheda di Francesco Filippi

Maison Ikkoku *è una storia basata su quattro anni circa di ordinaria follia presso il pensionato che dà il nome alla serie. Se il finale della storia d'amore tra lo studente universitario* GODAI YUSAKU *e* OTONASHI KYOKO, *la giovane amministratrice della* Maison Ikkoku, *è un preannunciato lieto fine, le peripezie dei protagonisti passano attraverso un'infinità di situazioni ora grottesche e appassionanti, ora dolci e umoristiche, grazie anche all'apporto degli strampalati coinquilini della* Maison *e all'intervento di alcuni tenaci rivali d'amore, da una parte come dall'altra.*

La forza e il valore di *Maison Ikkoku* probabilmente sono dovuti al fatto che la straordinaria raffinatezza contenutistica e tecnica della serie non viene ostentata, ma posta al servizio di un'apparente semplicità.

L'attenta sceneggiatura si abbina, soprattutto nella prima parte, a una regia altrettanto scrupolosa (eccezion fatta per il pessimo doppiaggio italiano). Le vicende della serie si articolano con un ritmo variegato, che può rilassarsi o intensificarsi improvvisamente. Il design mostra la sua raffinatezza non solo nell'utilizzo di più strati d'ombra sui volti dei personaggi, ma anche sulla modulazione del tratto, che si assottiglia o si ingrossa per dar volume ed espressività. Le scenografie giocano la loro carta vincente nelle atmosfere malinconiche e delicate, che trovano un convincente riverbero nelle numerose sigle della serie, mantenute anche nella versione italiana. Altrettanto convincente si rivela l'apporto delle musiche, mostrando sia una notevole varietà melodica e strumentale, sia l'utilizzo di alcuni importanti *leitmotiv*.

Il merito principale della sceneggiatura consiste forse nel rendere *implicito* il vissuto psicologico dei personaggi, lasciando che sia lo spettatore a raccoglierne gli indizi rivelatori. Se l'autrice dà fondo a tutte le sue risorse nell'escogitare i più impensabili equivoci e i più divertenti «incontri accidentali», è anche vero che, essendo lo spettatore perfettamente al corrente di quanto passa per l'animo di tutti i personaggi, alla lunga la sua pazienza viene messa a dura prova. In questo senso, la seconda parte della serie può risultare (almeno agli occhi di un occidentale) un po' prolissa, soprattutto considerando che circa a metà della serie un'*escalation* di equivoci porta i protagonisti a scoprire le loro carte. Il miglior pregio di Takahashi consiste forse nella cura con cui caratterizza anche i personaggi più secondari, dando vita a soggetti dal respiro sostanzialmente *corale*. Attraverso gli occhi di GODAI YUSAKU, squattrinato studente universitario dal carattere inizialmente imbelle e timido, passano gli sguardi degli spettatori, partecipi delle sue romantiche e appassionate fantasticherie, nonché dei suoi improvvisi colpi di sfortuna. Incapace di resistere ai ricatti e di vincere i suoi imbarazzi, da quando viene messo alle strette (e allo sbaraglio) dalla rivalità con il bel MITAKA, il protagonista impara a farsi desiderare e a combattere per il suo scopo; ma in questa sua battaglia sentimentale GODAI non vuol essere aiutato da nessuno, perché si tratta di una sfida con se stesso, con la capacità di costruirsi e *meritarsi* la propria vita.

La giovane vedova OTONASHI KYOKO, se per certi aspetti si mostra emancipata, per altri si comporta «all'antica» nella sua vita sentimentale. Ancora legata al defunto marito, è impaurita dalla propria femminilità e dalla possibilità di innamorarsi di nuovo. KYOKO deve quindi trovare il coraggio di giocare a carte scoperte, di «lasciarsi andare», smettendo di mortificare ipocritamente la propria femminilità e le proprie speranze, pretendendo pure che gli altri non se ne accorgano.

MITAKA è invece un «seduttore» da manuale: bello, bravo, ricco, nonché disinvolto nell'agire e nel parlare. Più simpatico da quando comincia ad essere colto dalla sfortuna (alla quale reagisce comunque in maniera elegante), il vero «problema» di questo personaggio consiste nell'educazione impartitagli, che gli ha sempre chiesto di sorridere artificiosamente davanti ai problemi. Ma accettando fino in fondo di vivere accanto alla remissiva ATSUKO, MITAKA smetterà di fingere con gli altri e con se stesso, affrontando con coraggio una vita nuova, un orizzonte ancora tutto da scoprire. Anche MITAKA, quindi, vincerà la partita della sua vita.

Gli unici personaggi a non evolvere nel tempo sono gli altri inquilini della *Maison*, caricature di tratti umani. Il loro unico scopo è divertirsi, la loro forza è l'affiatamento, l'improvvisazione è la loro arma vincente. YOTSUYA è un individuo losco, dalla misteriosa professione e dall'umorismo cinico. Supremo approfittatore, ha un animo infantile, all'inseguimento perenne del principio del piacere. Costantemente ubriaca, la grassa signora IKINOSE vive «divorata dalla curiosità», in attesa di poter esclamare «questa sì che è una notizia!». Per quanto scostumata (gira per casa mezza nuda) e con una non precisata vita sentimentale, la sensuale AKEMI mostra minori segni di pazzia rispetto ai suoi compari, «riequilibrando» il quadro complessivo di un appartamento già abbastanza movimentato. Unica eccezione è costituita dal piccolo KENTARO, figlio di IKINOSE. Egli è l'unica persona «normale» della *Maison*, la più matura forse, davanti alla quale non possiamo che chiederci quanto reggerà il miracolo di un animo al tempo stesso disincantato e incontaminato.

Nucleo portante di *Maison Ikkoku* sono le tecniche seduttive messe in atto dai personaggi principali, al cui centro troviamo il triangolo GODAI-MITAKA-KYOKO, che ricorda, in chiave più complessa, la triade disneyana PAPERINO-GASTONE-PAPERINA. Il fascino di KYOKO (nonché della serie stessa) consiste nella pudica bellezza della protagonista, le cui sinuose curve traspaiono appena dietro il grembiule e la ramazza da cortile. Eppure KYOKO risulta quanto mai affascinante proprio quando si accinge a riparare la *Maison* con tanto di martello alla mano e chiodi in bocca, rivelando quindi una bellezza tutta da scoprire, impreziosita dalle sue umili apparenze. I tentativi della giovane amministratrice di nascondere la propria femminilità finiscono per risultare controproducenti. Viceversa la sua «tattica», quella di seppure buon viso a cattivo gioco con le sue rivali (KOZUE e YAGAMI), non sortisce alcun risultato.

Se non altro KYOKO è in buona compagnia, avendo a che fare con un GODAI altrettanto impacciato e sopraffatto dalla sua innata gentilezza. Sul fronte opposto troviamo invece, agguerriti più che mai, MITAKA e YAGAMI: il primo punta sullo stile, la seconda sulla tattica, con un *pressing* asfissiante. Chi vince alla fine? Da un lato il machiavellismo e l'invadenza di YAGAMI si rivelano una scelta *boomerang*, mentre la prevedibilità di MITAKA deve cedere il passo all'impareggiabile classe di un GODAI che, incapace della benché minima strategia, non riesce a nascondere la sua sincerità e disinteressata generosità. KYOKO, insomma, cede all'irresistibile fascino del pasticcione (anche il suo defunto marito non era da meno), forse perché anche lei è della stessa risma, ma soprattutto perché vivacità e incapacità danno vita a un *mix* esplosivo di imprevedibilità e divertimento.

La «bolla economica», il miracolo giapponese, sembra ostentare negli anni Ottanta una società senza sofferenze. Ma non è tutto oro quel che luccica: i contratti matrimoniali, la perversione delle classiste logiche scolastiche, le raccomandazioni lavorative e quant'altro mettono in luce una generazione adulta egoista e ipocrita. Le figure paterne ne escono disintegrate, simbolicamente quanto affettivamente (fa eccezione l'anziano signor OTONASHI, probabilmente perché appartiene a due gene-

razioni prima). Sono padri assenti, inetti e possessivi, schizofrenici, chiusi, nonché maleducati e menefreghisti. Le persone come KYOKO, MITAKA e GODAI sono invece giovani che vogliono darsi da fare, per costruire il proprio futuro con fatica ma anche con serenità: per questo non contestano la tradizione culturale in quanto tale, ma solamente le sue logiche degenerate; da un lato l'artificiosità dell'etichetta sociale (la cui unica preoccupazione è che le cerimonie siano «perfette»), dall'altro il materialismo dei genitori, che ritengono di conoscere la «ricetta per la felicità» per la propria figlia – che importa se è innamorata, l'importante è avere informazioni sul pretendente: «quanti-anni-ha? dove-si-è-laureato? che-lavoro-fa?».

C'è insomma un gran bisogno di autenticità e di amore, quel miracolo che rende inebrianti e poetiche anche le più apparenti banalità, come un pranzo o una telefonata. Ma per noi occidentali *Maison Ikkoku* è anche una preziosa occasione per entrare con facilità nei meandri di una vita quotidiana per certi versi lontana dalla nostra: dagli arredamenti dei condominî alle case tradizionali giapponesi, dai locali notturni alla vita universitaria. Ma soprattutto c'è l'alternarsi delle stagioni, con l'affascinante turbinio di petali di ciliegio o di foglie secche, i riti e le festività religiose, occasioni per indossare un elegante *kimono* invece della maglietta o del cappotto per la neve. È un'esistenza forse più vicina alla natura di quanto non sia quella occidentale, e meno lontana anche all'indefinito mondo dei morti, ormai spiriti (i *kami*), che ancora vengono a fare visita ai vivi.

Maison Ikkoku si presenta dunque come un grande spaccato sociale, che ci dice di non rassegnarci a vivere passivamente una vita di cui saremo comunque costretti ad accontentarci. Un messaggio che risulta efficace perché lanciato da una serie che ci fa vivere «dal di dentro» ogni gioia e ogni problema. Un mondo di persone più o meno interessanti o noiose (non ci sono i «cattivi») che vedono evolvere la propria vita verso un lieto fine problematico, punto di partenza per affrontare le difficoltà della vita non più soli, ma in compagnia di un'altra persona.

Su *Maison Ikkoku* cfr. gli articoli Kumagoro, *Casa di Bambola*, «MangaGiornale» n. 10; D. De Zucco, dossier *Maison Ikkoku*, «Tako-San» nn. 1-2, citt; il fumetto di Takahashi è edito da Star Comics, in corso di pubblicazione: cfr. Takahashi R., *Maison Ikkoku – Cara dolce Kyoko* (cfr. i Riferimenti mediagrafici). Sulla società giapponese degli anni Ottanta, specie per gli aspetti giovanili, cfr. almeno A. Gomarasca - L. Valtorta, *Sol Mutante*, e M. Griner - R.I. Fùmari, *Otaku*, cit.

9. È quasi magia Johnny
KIMAGURE ORANGE ROAD [IL CAPRICCIOSO VIALE DEGLI ARANCI], Studio Pierrot per Toho – *soap-opera* – 48 episodi – 1987-'88.

Storia originale tratta dal fumetto di Matsumoto Izumi
Sceneggiatura Terada Kenji *Regia* Kobayashi Osamu *Musiche* Sakisu Shiro
Character design Takada Akemi *Direttore artistico* Kobayashi Shichiro
Adattamento italiano Deneb Film *Direzione del doppiaggio* Donatella Fanfani
Johnny Davide Garbolino *Sabrina* Marcella Silvestri *Tinetta* Marina Massironi
Prima trasmissione italiana Italia 1, 1988-'89

Scheda di Luca Di Martino

La storia si basa su di un triangolo amoroso tra l'irresoluto quindicenne KYOSUKE (JOHNNY), attratto da MADOKA (SABRINA) e al contempo amato da HIKARU (TINETTA). In più KYOSUKE è depositario, come le sorelle e il cuginetto, di doti ESP *ereditate dai nonni materni. KYOSUKE si renderà conto che l'affetto verso HIKARU è semplice amicizia mentre è l'amore che lo muove verso MADOKA, la quale col tempo cederà all'interesse per lui, mettendo da parte ogni remora amicale verso HIKARU.*

Il triangolo sentimentale potrebbe apparire come un consumato espediente per avvincere un pubblico facile all'ennesima *soap*. Tuttavia *Kimagure Orange Road* in parte travalica il rischio del «già visto e già sperimentato». Infatti in *È quasi magia Johnny* viene analizzata l'«educazione sentimentale» di un gruppo di adolescenti; malgrado l'elemento fantasy, è lo spaccato giovanile che la fa da padrone. KYOSUKE

è un quindicenne come gli altri, anzi forse troppo indeciso per essere come gli altri e questo, in fondo, la dice lunga sulla condizione dei giovani giapponesi, oppressi ogni giorno da decisioni che stresserebbero anche un adulto. JOHNNY avverte le normali pulsioni adolescenziali e vive i propri drammi interiori tipici dell'età «di passaggio». La volontà da parte dell'autrice di attribuirgli dei poteri *ESP* è un mezzo per creare situazioni al limite del paradosso e inoltre costituisce una maniera per caratterizzare un personaggio che volutamente deve restare nel «limbo dell'incertezza».

Se, come dice Adorno, «la libertà non consiste nello scegliere tra due cose, ma nel potersi sottrarre alla scelta», JOHNNY appare libero di compiacersi per una situazione che lo vede oggetto del desiderio da parte di due fanciulle. Questa condizione, vista come speranza dalla maggior parte del genere umano maschile, è vissuta da JOHNNY come una «condanna». Le uniche armi che JOHNNY ha sono le sue capacità *ESP* – che gli servono per sottrarsi dagli impicci ma anche per cadervi – e l'ingenuità di un adolescente alle prese con i suoi sogni e le sue speranze. La serie mantiene comunque, riguardo i poteri di JOHNNY, un insegnamento morale tale da non permettere al nostro eroe di abusarne: la «battaglia» sentimentale, infatti, deve essere combattuta sul campo dell'onestà, accettando tutte le conseguenze di ogni decisione.

La vita, in *Kimagure Orange Road*, scorre sulle note della campanella scolastica, tra uniformi alla marinara per le ragazze e colazioni preparate ad arte per il pranzo. È una realtà quotidiana per i giovani giapponesi che si incontrano, si studiano, si comunicano le loro ansie e le loro paure e vanno incontro all'amore come fosse, per certi aspetti, un altro *esame* da affrontare. Secondo quest'ottica, l'anticonformismo solleva l'animo dal quotidiano e prendono così vita personaggi come MADOKA (SABRINA), nella quale tradizione e modernità riescono a convivere. SABRINA è un studentessa quindicenne molto matura per la sua età, cameriera in un piccolo bar sulla strada della scuola (l'*Orange Road* appunto) e suonatrice di sassofono. Dai grandi occhi penetranti e dai capelli lunghi e neri, SABRINA strega da subito lo spettatore con le sue arti e le sue movenze: ingenua ma non troppo, rappresenta un sogno erotico per il giovane giapponese medio (ma anche per quello italiano). Il colore e la lucentezza dei capelli, che in Giappone sono importantissimi ai fini della conquista amorosa, il fatto di suonare uno strumento dai forti richiami erotici, nonché quel senso di indipendenza che porta l'immaginario maschile al senso del dominio, sono tutte caratteristiche accentuate per creare una dicotomia tra i due vertici opposti del triangolo: SABRINA e TINETTA. Le forme della giovane sono già sviluppate, ma non è solo questo che catalizza l'attenzione di JOHNNY, bensì anche la sua capacità di essere misteriosa e conturbante, per scoppiare in improvvise estemporaneità sentimentali o cambiamenti di umore.

Agli antipodi si trova TINETTA, tredicenne sbarazzina che colma di attenzioni JOHNNY. Il suo comportamento aperto e diretto la porta a dichiarare da subito il suo amore per JOHNNY, senza interrogarsi se il ragazzo la ricambi o meno. TINETTA tuttavia, per dirla in maniera spicciola, «scarica il barile» dei suoi sentimenti su JOHNNY che, confuso com'è, non riesce ad analizzare le sue vere sensazioni. JOHNNY deve dunque utilizzare due registri differenti e di volta in volta rintuzzare l'indole estroversa di TINETTA per scandagliare quella introversa di SABRINA. Se il primo processo si riduce a corse e teletrasporti qua e là per arrivare puntuale agli appuntamenti, per quanto riguarda il secondo la situazione è più «grave». Gli incontri «topici» fra SABRINA e JOHNNY vengono raffigurati nell'*anime* come momenti «al di fuori della realtà», probabilmente come tutti quegli attimi che ogni essere umano ricorda importanti per la propria vita sentimentale. La macchina da presa si sostituisce non solo agli occhi di JOHNNY, ma anche alle sue sensazioni, e il pubblico sembra riuscire ad ascoltare i suoi pensieri come se fosse seduto nella sua testa a contemplare la scena. Un'insistente voce narrante (quella di JOHNNY, appunto) commenta i momenti più cruciali della vicenda e li «immortala» con delle immaginarie istantanee fotografiche: un modo interessante, dal punto di vista cinematografico, di «fermare l'attimo», di render pregnante un dato evento.

Il cast non si esaurisce con questi tre personaggi, ma continua con un comprimario dalla notevole carica umoristica, ma che alle volte provoca sensazioni di grande tristezza. È RENATO, un compagno di TINETTA appassionato di *judo*, da sempre innamorato della ragazza ma non corrisposto. Il suo compito narrativo, grottescamente, è quello di vessare JOHNNY. RENATO è il consueto alfiere della tradizione

nipponica e la sua casacca da *judo*, nonché l'atteggiamento assoluto e marziale, lo dimostrano; tuttavia la sua figura ha il merito di rappresentare l'amore disinteressato e votato alla felicità dell'oggetto del suo amore. L'unico scopo di RENATO, una volta compresi e accettati (con manifesta difficoltà) i sentimenti di TINETTA per JOHNNY, è che lui la renda felice a ogni costo. La trama penalizza la figura di JOHNNY poiché la sua condizione di «indeciso cronico» lo cristallizza in un comportamento che non lascia trasparire grandi slanci, se non trattenuti. In questa serie sono le ragazze a «regolare» le storie e l'unico protagonista maschile attende l'esito di questo duello a distanza che si combatte nel suo animo. Ciò gli permetterà alla lunga di prendere una decisione sentimentale di più ampio respiro, ma appiattendosi nel contempo durante lo svolgimento della serie.

Il *manga* fu pubblicato in Giappone nel 1984 dalla Shueisha; in Italia il fumetto è stato edito da Star Comics sulla collana «Starlight», nn. 1-25, fra il 1992 e il 1994. La serie TV è pubblicata in VHS da Dynamic Italia (cfr. i Riferimenti mediagrafici). Inoltre cfr. C. Scalas - I. Cantoni, *Dossier Kimagure Orange Road*, «Mangazine» n. 10 e Zelig, *Orange Road*, «Animania» n. 6.

10. Lamù, la ragazza dello spazio

URUSEIYATSURA [IL POPOLO CHIASSOSO DELLA STELLA URU], noto in Italia anche come **SUPERLAMÙ** (dal 110° al 152° episodio), **Studio Pierrot per Kitty Film – *umorismo* – 218 episodi – 1981-'86.**

Storia originale tratta dal fumetto di Takahashi Rumiko
Regia Yamazaki Kazuo *Character design* Takada Akemi
Adattamenti italiani TBS Television Broadcasting System – Video Recording
Lamù Rosalinda Galli, Paola Pitagora *Ataru* Riccardo Rossi, Fabrizio Manfredi, Mino Caprio, Massimo Còrizza *Shinobu* Monica Cadueri, Susanna Fassetta, Ludovica Marineo, Laura Boccanera *Ten* Isa di Marzio, Susanna Fassetta, Laura Boccanera *Sakurambo* Dante Biagioni, Angelo Nicotra, Luca Dal Fabbro
Prime trasmissioni italiane Odeon TV, 1983 – Euro TV, 1984

Scheda di Luca Di Martino

Dalla stella Uru *alieni in tenuta tigrata invadono la Terra cominciando da Tokyo, quartiere di Nerima. Mediante sorteggio, l'umano che dovrà gareggiare con LAMÙ (in Giappone, LUM), la figlia del capo degli* Uru, *risulta MOROBOSHI ATARU del liceo* Tomobiki: *se riuscirà a toccare almeno uno dei cornetti dell'aliena in bikini, il mondo sarà salvo e la graziosa SHINOBU gli concederà la mano. LAMÙ sa volare e lanciare scariche elettriche, ma ATARU vince la gara; per un equivoco l'aliena pensa che il terrestre voglia sposare lei e decide quindi a sua volta di sposarlo, stabilendosi a casa sua e suggellando la pace fra la Terra e* Uru; tuttavia ATARU *continua a essere attratto da SHINOBU e da tutte le ragazze carine. La serie consiste nei tentativi di ATARU di tradire LAMÙ, col disappunto dell'aliena, in mezzo a mille siparietti comici recitati dai tantissimi comprimari, i principali dei quali sono TEN, cuginetto di LAMÙ, dal pannolone tigrato e pericoloso lanciafiamme; SAKURAMBO, grottesco monaco menagramo; SAKURA, splendida infermiera del liceo* Tomobiki *e sacerdotessa dello zio SAKURAMBO; MENDO, compagno di ATARU e sorta di suo* alter ego *bello e ricco.*

Lamù è un disegno animato basato sulla *diversità*. Tutto l'impianto narrativo è impostato sulle gag che nascono dalle continue differenze che i personaggi esprimono. È necessario, in prima analisi, porre attenzione al quartiere di Nerima, dove la vita scorre placida e piatta. A turbare questo equilibrio arrivano gli alieni *Uru*, che prendono in giro l'iconografia tradizionale degli *Oni*, gli antichi orchi e demoni giapponesi. Lo scontro fra le due culture è inevitabile e il campione della Terra, scelto da un computer, è un inetto assoluto: figlio della piattezza che conforma tutti i giapponesi. I genitori di ATARU gli rinfacciano la sua condizione di schiappa, quasi inconsapevoli che quella sciagurata creatura sia un loro prodotto. E cioè il figlio di

un uomo anonimo che passa tutto il giorno al lavoro e, non conoscendo i propri familiari, tornato a casa veste il *kimono* e aspetta la cena leggendo il giornale, simulando una parvenza di decoro (piccolo) borghese. La madre di contro, casalinga alacre, sogna una vita romantica; per certi aspetti ATARU rappresenta il suo fallimento. Prendendo le mosse da questo quadro, il destino della Terra parrebbe segnato, ma la vittoria verrà ad ATARU grazie alle sue poche (ma buone) qualità: l'amore e la capacità di arrangiarsi. ATARU è bisognoso di affetto e la promessa delle nozze con SHINOBU lo sprona a inventare qualcosa che lo tragga d'impaccio.

La vittoria perciò arride ad ATARU, e non per le sue capacità di studio e concentrazione, come il Giappone del miracolo economico vorrebbe, ma per la sua «creatività» vilipesa: dai genitori, dagli amici, dai professori; ATARU, adattandosi a una mentalità aliena, trova il modo di ingannare LAMÙ e di salvare la Terra. Ma il giorno dopo la gara, LAMÙ e ATARU si ritrovano sposati, e di certo la convivenza non è delle più facili. LAMÙ non cerca di capire lo stato di immaturità in cui il marito è costretto, e scarica su di lui impulsi elettrici continui. Le differenze nel rapporto di coppia sono qui evidenti; i due cominceranno non a caso a volersi davvero bene solo quando ATARU capirà che l'amore di LAMÙ è sincero e puro e quando LAMÙ stessa saprà accettare la convivenza con le insicurezze del consorte.

Le differenze fra i due sessi si estendono anche a tutto il microcosmo scolaresco del liceo *Tomobiki*, dove i ragazzi vengono rappresentati quali maniaci sessuali e le ragazze come principessine: la serie ironizza su entrambi gli aspetti, mettendo in luce personaggi come MENDO – anch'egli alla perenne ricerca di ragazze ma pervaso da un alone di nobiltà che, grazie anche al suo potere economico, lo fa apparire alle compagne come l'uomo ideale. I poligoni amorosi tra i comprimari, dunque, servono proprio a esaltare le differenze fra i due sessi in ogni loro sfaccettatura.

Le incursioni extraterrestri sulla Terra vengono sempre viste con diffidenza e LAMÙ viene finalmente accettata del tutto quando si comporta da ragazza «normale», che cammina anziché volare, che veste con colori scuri piuttosto che sgargianti. Questo aspetto *eversivo* della figura di LAMÙ e quello *anarchico* di TEN, sono meritori di attenzione. LAMÙ infatti rappresenta per l'ideale maschile giapponese l'evasione da una realtà femminile canonica e poco accattivante: un bikini tigrato, la somiglianza con un nota cantante (Agnes Lum), una sensualità ferina fanno di lei l'alternativa all'ordinaria SHINOBU e perciò catalizzano l'attenzione dei compagni di classe di ATARU; tuttavia la figura primigenia di LAMÙ non è ritenuta adatta alla vita matrimoniale e il diniego di ATARU in questo senso è chiarissimo, vista la sua intenzione di sposare SHINOBU: dunque LAMÙ può andar bene al massimo per un'avventura ma non per un rapporto duraturo. Quanto al cuginetto TEN, piccolo, sputafiamme, volante, libero e coccolato, è un personaggio nel quale ci si può identificare con una certa facilità, specie per gli spettatori più piccoli. Le sue lotte con ATARU testimoniano la costante presenza delle lotte intestine tra fratelli divisi da forti *gaps* anagrafici.

Fra alieni, astronavi, armi spaziali, il Giappone tradizionale fa capolino con personaggi bizzarri come il monaco SAKURAMBO e l'avvenente nipote SAKURA, che coniuga la medicina all'esorcismo: quasi un'allegoria del Giappone attuale, diviso fra l'Antico e il Moderno. Essere dentro o fuori il Giappone: essere cioè un *gaijin*, uno straniero, o far parte integrante della vita nazionale; sembra questo un elemento fondamentale della serie. Rispetto al fumetto, la serie animata risulta anche migliore: gli standard qualitativi sono alti e migliorano di episodio in episodio. I movimenti delle animazioni sono fluidi e, considerando che le gag sono per lo più regolate da fattori di sorpresa «cinematica», la regia tiene conto dei vari aspetti e e delle varie sfumature espressive dei personaggi.

Lamù la ragazza dello spazio è una delle serie più longeve del panorama animato giapponese: un'avventura comica, romantica, grottesca, demenziale e goliardica attraverso la vita del Giappone d'oggi e i suoi antichi miti, pervasa da una tematica che con le sue sfaccettature e particolarità non smette di avvincere: l'amore.

Su *Lamù* cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 98-104; Murakami S., *Anime in tv*, cit., pp. 71-2; A. Baricordi - M. De Giovanni - B. Rossi, *Anime di Rumiko*, «Mangazine» n. 5; F. Francato - A. Torgano, *I Manga di Rumiko Takahashi* e A. Torgano, *Rumiko Takahashi – La regina degli anni 80*, entrambi su «Lodoss Special» n. 5; infine va visitato il sito *web* del Lamù Fans Club, *http://gol.plion.it/lfc*.

11. Dottor Slump
DR. SLUMP & ARALE-CHAN [id.], Toei Doga – *umorismo* – 243 episodi – 1981-'86.

Storia originale tratta dal fumetto di Toriyama Akira
Produzione Shichijo Keizo *Supervisione dei disegni* Macda Minoru
Scenografia Urata Matabaru *Musica* Kikuchi Shunsuke *Regia* Okazaki Minoru
Adattamento italiano CRC Cooperativa Rinascita Cinematografica
Direzione del doppiaggio Bruno Cattaneo
Slump Bruno Cattaneo *Arale* Francesca Rossiello *Florinda* Graziella Polesinanti
Prima trasmissione italiana Rete 4, settembre 1983

Scheda di Luca Di Martino

Il DOTTOR SLUMP vive nell'irreale villaggio Pinguino, *innamorato della maestrina MIDORI (in Italia, FLORINDA). Un giorno decide di usare il suo ingegno per creare una bambina robot. Nasce così ARARE-CHAN (in Italia ARALE), forzuta e ingenua ragazzina cibernetica che sconvolge la vita del piccolo centro, già di suo inconsueta. Le vicende di ARALE si snodano in compagnia dei piccoli AKANE, TARO e PISUKE (PICCHIO). In una delle surreali avventure in cui ARALE si caccia, i tre portano con sé un uovo che, dischiuso, libera GATCHAN, un bebé volante che diverrà loro inseparabile amico.*

La figura di SLUMP si basa sul concetto di «opposizione» tra due realtà, la prima geniale e rispettabile e la seconda maniaca del sesso. SLUMP è (anche) la precarietà di una vita solitaria tipica del *single* non per scelta ma per costrizione, del ragazzo intelligente ma condannato socialmente all'isolamento – un po' come molti *otaku* giapponesi. Tuttavia la genialità alberga in un'anima incompresa (e certo non integerrima), ma capace di creare la «vita», e *che* vita. Nasce così ARALE: un essere creato dalla logica, che però porta una ventata di novità e di movimento (e di totale *assenza* di logica) non solo nella vita di SLUMP ma in quella di tutto il villaggio.

La razionalità e la timidezza che avevano isolato SLUMP, perciò, si tramutano in immaginazione per creare ARALE. ARALE *vive*, grida il suo saluto «Ciriciao!» (ottima trovata degli adattatori italiani), corre più veloce delle macchine della polizia del villaggio *Pinguino* tanto da cappottarle, ma domanda anche – e se ne accorge con la sua vista a raggi x – perché mai il DOTTOR SLUMP abbia «qualcosa» in mezzo alle gambe e lei no. Insomma ARALE è una bambina a tutti gli effetti, anche se capace di ruotare la testa a 360° e di abbattere un bue con un cazzotto. Il villaggio *Pinguino* è l'ambientazione dove si svolge la maggior parte delle avventure di ARALE; il nome forse deriva dal fatto che il pinguino è un uccello ma non vola, è «buffo» e giocoso, in perfetto accordo con lo stile di questo *anime*.

Sopra il villaggio volano mostri della mitologia fantascientifica giapponese, rivisitati ovviamente in chiave comica. Il mondo di Toriyama è composto insomma di personaggi parossistici: ideali compagni di giochi. Nel mondo di ARALE tutto è permesso: la stessa polizia è rappresentata da individui che non incutono alcun timore e che non hanno lavoro di sorta, visto che passano tutto il giorno a scorrazzare con la loro minuscola automobile. L'estetica del *super-deformed* regna sovrana e i personaggi, i mostri spaziali, gli pterodattili che solcano i cieli, i gangster, sono ricondotti a una medesima «deformità» figurativa e caratteriale proprio per essere considerati dai piccoli spettatori come elementi privi di una reale aggressività.

L'atmosfera di tutta la serie è *demenziale*: lo spettatore, anche il bambino, comprende subito che è meglio non star a sindacare sul particolare *way of life* del villaggio e che è molto più produttivo assumere uno sguardo infantile per ridere *insieme ai* personaggi, più che per ridere *dei* personaggi. In una puntata significativa, arriva al villaggio una famiglia ordinata e tipicamente giapponese: il figlio assomiglia al DOTTOR SPOCK di *Star Trek*, fulgido esempio della logica vulcaniana. Ma una volta nella scuola del villaggio, lo studentello si renderà conto che dove si trova adesso la sua intelligenza è una moneta fuori corso, in un luogo dove vige la legge del cuore, della spontaneità e della naturalezza. La puntata si conclude non a caso con lo studente razionale che per certi aspetti è «rimbecillito», contagiato da cotanta compagnia, ma pieno di voglia di socializzare e di giocare sotto lo sguardo soddisfatto dei suoi genitori. Toriyama critica così, a suo modo, la società giapponese, colpevole di sfornare automi umani che possono risultare ben più meccanici della stessa ARALE.

La volontà dissacratoria di Toriyama non si ferma qui e colpisce miti occidentali come SUPERMAN, che nella serie diventa SUPPAMAN (l'UOMO PRUGNA): un eroe che non ha il benché minimo super potere, mangia le prugne e finge di volare muovendosi con la pancia su di uno *skate-board*. Va sottolineato che ARALE è di un candore disarmante come lo sono i bambini, e come loro risente di fasi psicologiche *regressive* come l'interesse per i vocaboli «che non si possono dire» e per la *coprofilia*. Sotto quest'aspetto, Toriyama ha escogitato una maniera sottile e leggera per trattare il tema, infatti nella serie gli escrementi hanno una forma grafica di spirale di gelato con un volto, una bocca e dal colore rosa. Un mondo per i bambini dunque, dove tutto è giocoso e tondeggiante, dove gli animali parlano, le macchine sembrano giocattoli, dove i personaggi di qualsiasi età vanno alla stessa scuola, il bar è una gigantesca caffettiera e ARALE è un PINOCCHIO che forse non crescerà mai e non diventerà mai umana nel senso biologico del termine, ma che almeno si gode la sua infanzia in maniera libera e spensierata, senza quelle restrizioni di carattere veteromorale che hanno portato LUCIGNOLO a trasformarsi in ciuco: al villaggio *Pinguino* sono *tutti* asini, ma la maestra MIDORI ama i suoi alunni come se fossero dei genî.

Anche il tema del *sesso* viene affrontato. Il primo contatto con tale *issue* avviene per l'intenzione del DOTTOR SLUMP di vedere le *mutandine* della maestra MIDORI; ma la curiosità di SLUMP è semplicemente di osservare i disegni artistici che decorano gli slip. I film pornografici, al villaggio *Pinguino*, sono interpretati da pingui maialine e l'imbarazzo si dipinge sul volto di SLUMP quando ARALE – tornata dalla lezione di ginnastica con le sue compagne – gli chiede «perché loro ce l'hanno e io no?».

Il tutto viene affrontato senza falsi atteggiamenti didascalici e senza ipocrite sessuofobie, e anche in questo sta la genialità di Toriyama: la capacità di «regredire» a uno stadio parainfantile per immedesimarsi nello sguardo di un bambino e arricchirlo con i colori visti «dai grandi». Gli avvertimenti dati dagli adulti ai bambini vengono per certi aspetti ridicolizzati, come il pericolo che corre ARALE di essere traviata da FUNGHETTO MUSHROOM, una bambina in triciclo che si atteggia a donna di larga esperienza. Tutti questi sono segni di una profonda revisione che Toriyama, nel suo mondo fumettistico e cartoonistico, ha operato su standard educativi ormai desueti. Il *gioco* catalizza l'attenzione dello spettatore, visto che i bambini della serie passano il tempo a giocare, esplorando e interrogandosi sui binari della curiosità. In particolare GATCHAN, il neonato volante e onnivoro, costituisce l'elemento più *destabilizzante* dell'intera serie, dato che ancora meno di ARALE obbedisce alle leggi della logica ma della necessità. GATCHAN infatti, come ogni neonato, strilla se ha fame, tuttavia egli comincia a masticare e ingurgitare tutto quello che si pari sul suo cammino o fulmina con i raggi delle sue antenne ciò che non gli va a genio.

La maestra MIDORI ricopre uno *status* sociale rilevante nel villaggio, mentre il DOTTOR SLUMP è uno scapolo un po' bislacco che deve trattenere il respiro e apparire più alto e magro per tentare di conquistarla. SLUMP addirittura cambia totalmente fisionomia (diventa un bell'uomo, insomma) per poi tornare alle sue sembianze originarie alla fine del corteggiamento, in un'ottica polimorfica che in Toriyama e in altri autori nipponici è frequentemente adoperata a fini umoristici. Queste attenzioni per i personaggi, gli sfondi curati e colorati, gli scenari e la fauna di personaggi del tutto «sincretica» (gorilla, dinosauri, robot, neonati, poliziotti, insegnanti ecc.), la predominanza dei momenti comici e demenziali, fanno sì che ARALE sia diventata in Giappone un *cult* per ogni età, segno che il popolo giapponese, per quanto pieno di tradizioni e convenzioni di ogni tipo, ha imparato a ridere di se stesso.

12. Gigi la trottola – C'era una volta Pollon
Gigi la trottola
DASH! KAPPEI [id.], Tatsunoko – *sport/umorismo* – 62 episodi – 1981-'82.

Soggetto Rokuta Noboru *Supervisione* Yanagigawa Shigeru
Regia Hayashi Masayuki, Hara Scitaro *Disegni* Miyamoto Sadao
Adattamento italiano Play World Film-CRC
Gigi Stefano Onofri *Anna* Francesca Rossiello *Salomone* Renato Montanari
Prima trasmissione italiana Euro TV, 1983

C'era una volta Pollon

OCHAMEGAMI MONOGATARI COLOCOLO POLON [COLOCOLO POLON, LA STORIA DELLA DEA BURLONA], Kokusai Eigasha – *umorismo* – 46 episodi – 1982-'83.

Produttori Tsubota Shigeo, Ohno Yukimasa *Soggetto* Azuma Hideo
Regia Takao Yotsuji *Disegni* Takagi Toshio *Direttore dell'animazione* Yamamoto Yu
Animazioni Takagi Toshio, Ishino Hirokazu, Nobe Hayao, Takahashi Haruo, Taga Kazuhiro, Uda Toshi *Musiche* Yamamoto Masayuki
Adattamento italiano Manuela Marianetti, Daniela Altomonte
Doppiaggio AB service. *Pollon* Liliana Sorrentino *Eros* Fabrizio Mazzotta
Apollo Guido Sagliocca *Zeus* Giorgio Bandiera *Atena* Aurora Cancian
Prima trasmissione italiana Euro TV, 1984

Scheda di Francesco Filippi

A dispetto della loro diversità narrativa, delle ambientazioni e dello spirito che le sorregge, pensiamo che *Gigi la trottola* e *C'era una volta Pollon* abbiano due forti tratti in comune, la *vena dissacratoria* e la *comicità demenziale*: ragion per cui s'è pensato di unirle in una sola Scheda che possa suggerire la possibilità di un interessante raffronto fra le due serie.

L'umorismo nello sport

GIGI (KAPPEI) è un ragazzo bruttino, alto poco più di un metro che, malgrado il suo aspetto, ha un'innata predisposizione per qualsiasi attività sportiva. Eccelle dal basket al ping pong, dalla scherma al surf, ma dove davvero non ha rivali è nella vanità: «non ho bisogno di allenamenti, io! sono nato campione! sono un genio».

GIGI fa veramente di tutto: ride con la lingua di fuori, striscia sui muri, tiene in bocca una palla da basket, corre con le braccia ad aeroplano e ha svariati modi di saltellare, tutti stupidi. La sua faccia è di gomma, capace di passare in un istante dalle forme a fagiolo (occhi e bocca) a lineamenti più squadrati, in cui emerge uno sguardo teatralmente profondo (la posa seriosa e la raddoppiata statura non sono che riverberi grafici di uno *status* tutto mentale). GIGI sembra nato per rompere le scatole al prossimo, è capriccioso e non manca di istinto sadico. Come mai allora sprizza simpatia? Probabilmente perché, accanto ad atteggiamenti irresponsabili, rivela anche un cuore d'oro, tanta sincerità e un animo sessualmente incontaminato. Il suo sport preferito è infatti intrufolarsi negli spogliatoi femminili della scuola e alzare la gonna alle sue compagne, per appurare il colore dei loro slip, che preferisce bianchi: al piccolo atleta la vista di cotanto splendore conferisce infatti uno strepitoso vigore. Questa paradossale sincerità d'animo viene colta immediatamente da ANNA, la ragazza, tanto ingenua quanto dolce, di cui GIGI è innamorato.

Gigi la trottola insomma rompe gli schemi, sfugge a ogni controllo, ed è questo forse il segreto del suo successo. La sua irriverenza infatti demolisce qualsiasi cosa purché sia seria, dall'etica del sacrificio e della lealtà, tipicamente presente nei *cartoons* sportivi, alla seriosità degli orfanelli televisivi. Immancabili poi le parodie dei più famosi soggetti dell'immaginario giovanile, da *Guerre stellari* a *2001: Odissea nello spazio*, da *Lady Oscar* a *Capitan Harlock*. Ci si potrebbe chiedere a questo punto se un *cartoon* di tale irriverenza non sia diseducativo, ma francamente ci sembra di poter dire che questo *anime*, che nulla prende sul serio, si propone agli spettatori con altrettanta scherzosità. Più semplicemente *Gigi la trottola* è una serie che, senza pretese, vuole far ridere e ci riesce, grazie a un ritmo filmico sostenuto e a una narrazione giocata, sia a livello grafico che musicale, sulle improvvise iperbolizzazioni delle situazioni. Continui quindi i passaggi dalla «normalità» alla caricatura, o dall'irriverenza a una seriosità umoristicamente posticcia, facendo leva sulla versatilità grafica e narrativa tipiche del disegno animato.

Pollon: il soggetto

L'Olimpo: quale miglior bacino di collaudate risorse narrative da mettere in mano al cantore di oggi, ovvero la TV? In fondo si tratta pur sempre di raccontare (*mithos* in greco vuol dire 'racconto') allo scopo di divertirsi e, magari, di insegnare qualcosa. Banalmente, il primo commento che verrebbe da fare è che *C'era una volta Pollon* costituisca una parodia riduttiva dei miti greci. Ma a ben vedere l'Olimpo è una società ricalcata su quella umana, con tanto di un corredo di vizi «da brivido»: dall'adulterio alla vendetta, dalla crudeltà alla gelosia, dalla pedofilia all'incesto. Al confronto, l'edulcorazione presente in *Pollon* non fa che nobilitare un mondo mitico che, almeno agli occhi di oggi, si rivela a dir poco agghiacciante. Ecco allora che, accanto a un'interessante caratterizzazione dei personaggi, una buona regia e un valido doppiaggio, le più famose vicende greche vengono rivisitate in chiave leggera e divertente, senza rinunciare a una semplice, quanto efficace, intenzionalità educativa.

C'era una volta Pollon costituisce per certi aspetti uno spaccato (comunque non esaustivo) della società giapponese, o se vogliamo di una qualsiasi società nel corso della storia. La piccola POLLON, immaginaria figlia di APOLLO, si trova davanti un mondo in cui «questi adulti sono un vero disastro». Dall'animo per lo più infantile, essi si mostrano incapaci di comunicare con i propri figli, e a maggior ragione di compiere sacrifici per loro. Più semplicemente sono un branco di rammolliti, materialisti, lavativi e vanitosi. Bugiardi, «se ne infischiano» della loro prole, «mettono al mondo i figli e poi chi si è visto si è visto». Senza contare infine che «bevono, fumano e tornano tardi», «almeno avessero il buon gusto di non criticare noi giovani!».

Padre della protagonista è, come si diceva, APOLLO, il dio che conduce il carro del sole, con il piccolo problemino che alla mattina proprio non ne vuole sapere di alzarsi dal letto. Ma il dio del sole viene anche presentato come il «paparino» che, *single*, deve darsi da fare in cucina. «È tanto simpatico ma non ha carattere», preoccupato più delle donne che delle proprie responsabilità. Il tutto però è reso scherzoso da una patina giocosa fatta di filastrocche come «sono Apollo e mi trastullo, guido il carro e faccio il bullo!», o «amo le donne, bionde, o more, sono un tesoro, queste signore! Amo le donne, di ogni fattezza, specie se sono di una gran bellezza!». Anche gli innumerevoli tradimenti di ZEUS nei confronti della consorte ERA diventano occasione di gag a non finire, in cui i due incarnano lo stereotipo della coppia che litiga: ecco allora che le vendette di ERA assumono connotazioni sadomaso (con tanto di frustino e calze a rete!), e che ricordano in fondo il rapporto fra ATARU e LAMÙ.

«Quel farfallone di nonno Zeus» non solo si vanta della propria intraprendenza, ma addirittura invita il figlio a seguire il suo esempio: «Apollo, perché non fai come tuo padre, che di ninfe ne cambia una al giorno?». Purtroppo gli dèi sono immortali, tanto vale allora valorizzare le loro qualità positive: in fondo anche ZEUS ogni tanto si mostra saggio. Il gioco continua con le altre divinità, dalla «vecchia zitella antipaticona» di ATENA, a POSEIDONE che non sa nuotare, fino a EROS, che da puttino dall'aspetto adorabile dell'iconografia classica è diventato una specie di mostriciattolo con le pulci nelle ali.

Perplessa di fronte a tale panorama, la piccola POLLON si pone una domanda cruciale: «che dea farò da grande?». Incredula che il mondo sia effettivamente così insipido, POLLON si rimbocca le maniche e, con coraggio, ficca il naso dappertutto. La sua intraprendenza è pari solo alla sua generosità, peccato che spesso prometta aiuto a persone in difficoltà senza avere in mente un modo per aiutarle. Ma, come sottolinea il narratore, «se siete come lei, non cambiate, mi raccomando, almeno ci divertiamo!».

POLLON, al pari delle bambine della sua età, commette molti errori, spesso cade in tentazione, ma alla fine capisce che questi trucchetti non pagano, gra-

zie anche ai consigli della DEA DELLE DEE, fantomatica divinità che l'aiuta a maturare. Per questo scopo invece risultano preziosi i migliori pregi della protagonista: la volontà di ragionare sempre con la propria testa, di valutare non l'aspetto ma il cuore delle persone, nonché uno sconfinato ottimismo, che le impedisce di credere che anche nella più malvagia delle persone non vi sia nemmeno un briciolo di bontà. POLLON insomma porta il buon umore, ma questa virtù, lontano dall'assumere connotati melensi, viene ironicamente rappresentata nella polverina magica che la protagonista regala alle persone in crisi depressiva («è un metodo eccezionale per tirarti su di morale»), accompagnata dalle seguente, *sorprendente* canzoncina magica: «Sembra talco ma non è / serve a darti l'allegria! / Se lo lanci o lo respiri / ti dà subito l'allegria!». Mai e poi mai i piccoli spettatori avrebbero potuto intuire che dietro tante innocenti stelline si celasse la prima spacciatrice di cocaina della storia!

Indubbiamente le vicende e i problemi presentati nelle varie puntate posso apparire semplicistici – e in effetti lo sono – nel senso che molte situazioni o personaggi sono riconducibili a un'unica dimensione, che non rende conto della complessità del mondo. Ma non è questo lo scopo del *cartoon*, che volutamente rende plateali e incredibilmente semplici i problemi, per poter evidenziarne i meccanismi di fondo, attraverso un gioco di consapevole astrazione. Anche per gli spettatori più piccoli quindi è fin troppo evidente che l'Olimpo di POLLON non è la realtà in cui viviamo, ma è semplicemente un paradigma, in cui il messaggio, semplice ma efficace, è che il mondo a ben vedere è più bello di quanto non pensiamo, un mondo che vale la pena cambiare sapendo che perfino in fondo al vaso di PANDORA, custode di tutti i mali dell'umanità, possiamo trovare la cosa più importante del mondo, ovvero la speranza. POLLON, diventando infine la DEA DELLA SPERANZA (e del buon umore?), dimostra come sia possibile – impegnandosi pazientemente – diventare persone mature, che rendono bello e gioioso il mondo in cui viviamo.

Riteniamo che se è vero che *Pollon* non è un affidabile dizionario mitologico, d'altra parte ne è un potente alleato, una porta d'accesso ai miti greci. Pensiamo anche solo a quanti discorsi sulla mitologia e sulle usanze giapponesi (i riferimenti sono continui) possiamo fare a partire da *Pollon*. Se davvero, come genitori, come insegnanti, come educatori, siamo in grado di attuare operazioni di questo tipo, allora ben venga la mistificazione.

13. Yattaman

TIME BOKAN SERIES YATTAMAN [LA SERIE DELLE MACCHINE DEL TEMPO: YATTAMAN], Tatsunoko – *umorismo/robot* – 108 episodi – 1977-'79.

Sceneggiatura Sakai Akiyoshi, Toriumi Junzo
Character design Yoshida Tatsuo *Regia* Sasagawa Hiroshi *et al.*
Adattamento italiano CRC Cooperativa Rinascita Cinematografica
Yatta 1 Marco Joannucci *Yatta 2* Beatrice Margiotti *Dokrobei* Bruno Cattaneo
Prima trasmissione italiana Rete 4, marzo 1983

Scheda di Luca Di Martino

Sotto la direzione del misterioso DOKROBEI, il trio DROMBO, composto dall'affascinante e avida MISS DRONIO, dal filiforme e strampalato inventore BOYAKKI e dal muscoloso e stupido TONZULA, si mette alla ricerca delle parti della Pietra Dokrostone, *che tutti credono essere un oggetto in grado di elargire un immenso potere ma che in realtà, alla fine della serie, si rivela essere la testa dello stesso DOKROBEI, un alieno che raggiunto il suo scopo torna sul suo pianeta lasciando «in tredici» il trio, che tanto aveva fatto per il «padrone», subendo puntuali punizioni esplosive da parte dell'altero e crudele capo a ogni fallimento. A fermare costantemente il pittoresco trio, infatti, sono due adolescenti, GANCHAN e JANET (AI), ovvero YATTA 1 e YATTA 2, che con dei mirabolanti robottoni (YATTACAN, YATTAPELLICANO ecc.) e il piccolo automa ROBY ROBY impartiscono loro un'interminabile serie di ridicolizzanti sconfitte.*

Yattaman fa parte di una vasta saga robotico-umoristica nota in Giappone come *Time Bokan Series*, composta da ben sette segmenti: *Time Bokan*, 1975 (giunta anche in Italia nel 1981 e tradotta come *Time Machine*), *Yattaman*, *Zendaman*, 1979, *Otasukeman*, 1980 (arrivata da noi come *I predatori del tempo*), *Yattodetaman*, 1981 (noto in Italia, dal 1982, come *Calendarman*), *Ippatsuman*, 1982 e *Itadakiman*, 1983.

Riguardo *Yattaman* – ma il discorso è estendibile a tutte le serie della saga – gli episodi seguono un canovaccio precostituito che vede la scoperta del piano del trio DROMBO, il combattimento contro il gruppo YATTAMAN e la punizione inferta al trio da DOKROBEI. Anche se basata sui più triti meccanismi della serialità, *Yattaman* mantiene sempre vivo l'interesse dello spettatore grazie alle molte e divertenti trovate «tecnologiche» negli scontri e nella scelta dei bizzarri robottoni e robottini di cui JANET e GANCHAN fanno uso. I personaggi positivi, cioè YATTA 1 e YATTA 2, sono di facile identificazione con il mondo giovanile a ridosso dell'infanzia e, con l'aggiunta del robottino ROBY ROBY – imprescindibile per il sorteggio dell'arma finale – creano un trio dall'aspetto gentile. I personaggi «cattivi», viceversa, sono la vera forza della serie, visto che ricalcano gli stilemi umoristici dei pagliacci circensi. BOYAKKI è spesso il *clown* principale, mentre TONZULA e MISS DRONIO rappresentano il «pagliaccio bianco», le «spalle» delle gag che si susseguono. Inotre va notata la corrispondenza di BOYAKKI e TONZULA con il *topos* della coppia comica classica, l'uno alto e magro e l'altro basso e grosso; il primo furbo e fifone, il secondo stolto e incosciente.

Pur depositari di virtù sopite (la *forza* per TONZULA, *l'inventiva* per BOYAKKI e la *bellezza* per MISS DRONIO), il trio è condannato alla sconfitta, dato che nell'elementare impianto narrativo della serie la fortuna aiuta non tanto e non solo gli audaci quanto i difensori del Bene: in più episodi i marchingegni di BOYAKKI mettono in difficoltà la squadra YATTAMAN, che però è per l'appunto destinata al successo. Per certi aspetti, il trio rappresenta la sconfitta del mondo adulto, spesso pieno di sentimenti di avidità e dalle risorse sleali e «corrotte», contro la freschezza, spontaneità, entusiasmo e lealtà dei due giovani YATTA, che combattono per la giustizia senza che nessun tornaconto sia previsto: la parola *yatta*, infatti, in giapponese può significare «ce l'ho fatta», «evviva», ed è un'esclamazione di giubilo.

Le compagini avverse dunque sono all'incirca *speculari*: MISS DRONIO è una bellezza adulta e maliziosa che si oppone alla candida ingenuità di YATTA 2; la calcolata astuzia di BOYAKKI si scontra con il coraggio giovanile di YATTA 1 e la mole di TONZULA torreggia sulle minime dimensioni di ROBY ROBY. Il team YATTA sarebbe però incompleto senza un portentoso robot gigante, che spesso risulta essere YATTACAN, il quale partecipa agli eventi dotato di una propria coscienza. Ora, a differenza delle serie robotiche «classiche», in *Yattaman* la vittoria non viaggia sulla scia di letali raggi laser o poderosi missili; viceversa essa è portata da una miriade di piccoli robot «sganciati» da YATTACAN, forti del loro numero (ricordiamoci sempre che più che mai in Giappone «l'unione fa la forza») e con evidenti richiami al mondo animale. Ciascuno dei gadget e dei minirobot in possesso del trio viene nominato con il suffisso «Yatta», gustosa parodia dei *bat-accessori* dell'Uomo pipistrello; delle armi comunque viste in modo giocoso e inoffensivo, proprio come può essere il passatempo di GANCHAN, una sorta di *noncibuchi* in voga negli anni Settanta e Ottanta.

In *Yattaman* le gag umoristiche, come si diceva, sono pressoché esclusivo appannaggio del trio DROMBO, che in quasi tutti gli episodi ruba la scena ai protagonisti (è il destino dei *villains* ben congegnati) con degli sketch sia visivi che verbali, interrotti talvolta da consigli per i giovani spettatori che, strizzando anche l'occhio ai genitori, raccomandano di non imitare le imprese rocambolesche dei personaggi. Su questi binari di «rispetto per l'infanzia» si muovono anche le sporadiche (ma «rituali» scene dove compaiono dei nudi di MISS DRONIO, dovuti alla carbonizzazione – o allo strappo – dei suoi vestiti. Non si tratta di nudi offensivi, visto che le modalità figurative e narrative con cui vengono proposti mettono in ridicolo la condizione di chi, mascherato totalmente, si ritrova repentinamente svestito. Solitamente le parti intime vengono comunque coperte scenicamente grazie a vari stratagemmi, e il tutto acquisisce un rilievo comico scevro di volgarità.

Gli «intermezzi» umoristici all'interno della serie sono comunque molto vari, e prendono spunto dai più classici stilemi della comicità giapponese, presenti anche in serie ben più drammatiche. Ci riferiamo in particolare alla presenza «inopportuna» di un maialino robotico che nel bel mezzo di una battaglia spunta fuori da un

alloggiamento della cabina di pilotaggio del robot del trio DROMBO e si arrampica su di una piccola palma: si tratta di un vero e proprio *nonsense*, di un tormentone che nell'economia della serie acquista una valenza di «esorcismo» nei confronti di frangenti narrativi che rischiano di diventare «seriosi» per i bambini più sensibili. Il maialino ha raggiunto, nel corso delle serie *Time Bokan*, una preminenza tale da essere considerato una vera e propria costante oltre che una *mascotte* e un «segno» riconoscibile dalla Tatsunoko. Un altro aspetto importante è rappresentato dalle musiche, veri e propri jingle che introducono e accompagnano le imprese dei due trii e che sottolineano per esempio la produzione – da parte dei robottoni – dei vari mini automi o la vittoria finale di YATTAMAN, con l'esclamazione finale di YATTACAN e la conseguente risata collettiva e *catartica*. Sono aspetti che vanno considerati attentamente se si vuol comprendere l'impatto mnemonico cui il bambino va incontro: la canzoncina gli serve a immedesimarsi nell'atmosfera giocosa dell'avventura televisiva e a ricordare meglio le imprese dei suoi amati beniamini.

Yattaman attinge insomma a piene mani a uno spirito ironico e dissacratore, che muove i personaggi sui binari del reiterato scontro fra Bene e Male giustificando tuttavia le malefatte del trio DROMBO con una malvagità immanente, ossia con quella di DOKROBEI, al quale la squadretta non osa rivoltarsi un po' per paura, un po' per pigrizia, mantenendo però una connotazione narrativa non votata davvero al male ma semplicemente, «tragicomicamente», succube degli eventi.

14. L'ape Maia – L'ape Magà

L'ape Maia

***Prima serie* MITSUBACHI MAYA NO BOKEN [LE AVVENTURE DELL'APE MAYA], Nippon Animation/Bastei Verlag – *bambini* – 52 episodi – 1975-'76.**

***Seconda serie* SHIN MITSUBACHI MAYA NO BOKEN [LE AVVENTURE DELL'APE MAYA – NUOVA SERIE], Nippon Animation – *bambini* – 52 episodi – 1982-'83.**

Storia originale tratta dai racconti di Waldemar Bonsels *Regia* Saito Hiroshi
Voci italiane: Maia Antonella Baldini *Willie* Fabio Boccanera
Flip Gino Pagnani *Guardie dell'alveare* Franco Latini, Massimo Dapporto
Prima trasmissione italiana Rai Uno, 1979

L'ape Magà

***Prima serie* KONCHU MONOGATARI MINASHIGO HUTCH [STORIA D'INSETTI: HUTCH L'ORFANELLO], Tatsunoko – *bambini/feuilleton* – 91 episodi – 1970-'71.**

***Seconda serie* LE NUOVE AVVENTURE DELL'APE MAGÀ (SHIN MINASHIGO HUTCH [HUTCH L'ORFANELLO – NUOVA SERIE]), Tatsunoko – *bambini/feuilleton* – 26 episodi – 1974.**

Ideazione e soggetto Yoshida Tatsuo *Sceneggiatura* Toriumi Junzo
Supervisione Hara seitaru *Disegni* Amano Joshitaka *Regia* Ippei Kuri *et al.*
Voci italiane di Magà: Antonella Baldini, Francesca Guadagno, Laura Lenghi
Prima trasmissione italiana Tele Alto Milanese, maggio 1980

Scheda di Luca Di Martino

*Entrambe le serie dell'*Ape Maia *hanno come protagonista una giovane ape (in originale MAYA). La sua vita passa in compagnia dell'apetto WILLIE e del più grandicello grillo FLIP, a esplorare il mondo attorno a loro. Durante le varie puntate la piccola aiuta insetti, bruchi e artropodi e si interroga sulle stranezze del mondo umano a confronto di quello popolato dagli insetti.*

La vita dell'alveare scorre operosa, ma un giorno, durante un attacco delle vespe, le api devono abbandonare la loro casa. Nel marasma della fuga la piccola MAGÀ (l'apetto HUTCH) si perde. Comincia così la sua odissea alla ricerca di sua madre, l'APE REGINA. Il suo peregrinare la porterà a conoscere il mondo degli insetti e la sua cruda realtà. Dopo molte peripezie, MAGÀ ritroverà sia la sorella (MAYA, ma non quella dell'omonima serie...) sia la madre.

L'ape Maia è stata una coproduzione nippo-tedesca con la casa editrice Bastei Verlag. Inoltre, MAGÀ nell'originale era un ape maschio, e nella versione italiana è stato (enigmaticamente) portato al femminile.

Il primo appunto serve a sottolineare una visione senza dubbio più edulcorata della «realtà entomologica», mentre il secondo definisce forse la volontà degli operatori italiani di rendere *L'ape Magà* un soggetto indirizzato anche a un pubblico femminile, facendo leva sul motivo della ricerca materna. Ma da qualunque punto di vista si guardino le due serie, le differenze sono chiare e oppositive. *L'ape Maia* costituisce una sorta di *guida infantile* alla scoperta del microcosmo degli insetti. Il mondo dell'*Ape Maia* è popolato da insetti caratterizzati da forti richiami antropomorfi, con ragni disegnati come nonne col violino, mosche dalla vista non proprio infallibile e da grilli che assomigliano a colti *dandies* metropolitani.

L'intento pedagogico e didascalico è facilmente deducibile non solo dalla descrizione dei costumi naturali delle forme più comuni d'insetti, ma anche da una «morale» che traspare in ogni finale. La difesa dei più deboli, il comportarsi bene, il non disubbidire alle raccomandazioni degli adulti, sono tutti motivi largamente ricorrenti nella serie dell'*Ape Maia*, che si rivolge a un pubblico molto giovane, a stretto contatto con le direttive adulte e «costretto» a una vita cittadina. Lo scopo di questa serie, rivolta a piccoli bambini per lo più viventi in città e che non conoscono il microcosmo entomologico, è proprio quello di far «scoprire» la natura.

Ecco dunque che *L'ape Maia*, con delicatezza e con attenzione ai temi cari ai genitori, introduce una realtà umana adattata al mondo degli insetti, nel quale esistono per esempio i soprusi, ma che vengono puniti dal coraggio e dalla correttezza. Anche il temibile ragno viene alla fine «liquidato» come una vecchia un po' acida ma in fondo non cattiva, e una guida sicura come la maestra CASSANDRA è lo specchio di tutte le brave maestre. Non c'è da stupirsi, perciò, se *L'ape Maia* non solo sia stata una di quelle serie giapponesi che nel panorama italiano non hanno ricevuto critiche o invettive, ma anzi è servita da spunto per tutt'un ricco merchandising.

Altro discorso vale per *L'ape Magà*. Qui non esistono grilli consiglieri come il buon FLIP, che tanto ci ricorda «il grillo parlante» del *Pinocchio* collodiano (e disneyano): la nostra eroina – anche se sarebbe meglio dire il nostro eroe, cioè HUTCH – è *sola* in un mondo estremamente piccolo che terrorizza per la sua grandezza. Il messaggio è chiarissimo, e convince il piccolo spettatore del fatto che la vita lontano da una madre premurosa è colma d'insidie ma non per questo va evitata per sempre. Ecco dunque apparire agli occhi del piccolo telespettatore la prima forte dicotomia tematica tra le due serie, ossia che il mondo *non è* un fantastico luna park, ma una vera giungla nella quale i buoni hanno vita difficile. Nell'*Ape Magà* tutto è trasposto in una logica «di combattimento» dove il malvagio viene caratterizzato da una forma fisica ripugnante. I personaggi come le operose api, le leggiadre farfalle o le volonterose formiche possiedono invece apparenze colorate e accattivanti, prive di qualsiasi fisionomia minacciosa. Si può asserire dunque che il trasferimento psicologico dell'essere umano sull'animale ha fatto sì che il coleottero o lo scarabeo, impegnati ogni giorno a trasportare ingenti masse di terra o sterco, venissero immaginati graficamente come personaggi forzuti e determinati. Questo esempio abbraccia ogni personaggio della serie, per aver gioco facile su esseri come i ragni che, con le loro tecniche imperniate sullo stratagemma della tela, riescono a divorare le uova degli insetti o i poveri insetti stessi. Il senso morale, che nell'*Ape Maia* era limitato al rimprovero, trova tutta la sua violenza nell'*Ape Magà* che non esita ad armarsi di bastoni o piccole pietre per colpire i suoi nemici.

In questa guerra fra insetti vi sono alcuni animali che rappresentano il «pericolo incombente», come rospi, serpenti e lucertole. Questi esseri nell'*Ape Magà* ricordano vagamente la condizione dei dinosauri in un'altra serie, *Ryu il ragazzo delle caverne* (cfr. *supra*, Parte seconda, par. II.1.7), dove a seppure la parte degli «insetti» e-

rano gli esseri umani. Il parallelismo si rende subito evidente e il microcosmo di MAGÀ diventa subito assimilabile a quello di una giungla umana. La grande intuizione degli autori è stata non solo quella di attribuire grande espressività ai personaggi, riuscendo a render tragiche le vicende di esseri *apparentemente* insignificanti come gli insetti, ma anche quella di «umanizzare» l'ambientazione naturale: le foglie diventano così minuscole barche sulle quali discendere piccoli (o grandi?) fiumi-rigagnoli, le gocce di rugiada si trasformano in specchi e piccoli fiori prendono le sembianze di copricapi o di ombrelli; il tutto reso con estrema naturalezza e lucida fantasia.

Il senso delle dimensioni viene meno e un piccolo spettatore si cala perfettamente nella condizione di insetto alla ricerca di una madre scomparsa – e per paradosso, spesso sostituita dalla TV. L'amore per la madre assente si oppone in MAGÀ al senso *immanente* di pericolo e di morte che sovrasta le sue avventure. Questo aspetto è assente nell'*Ape Maia*, visto che nella serie nippo-tedesca la *morte*, grazie a (o a causa di) un differente impianto pedagogico, non sembra esistere come problema, e nemmeno come realtà, nella vita dei piccoli protagonisti. Mentre MAIA si aggira per un «quartiere» ben conosciuto e popolato da consueti personaggi, le avventure di MAGÀ si fanno *epiche* non solo per la mole dell'impresa, trovare sua madre per il mondo, ma anche per le insidie che la sovrastano. MAGÀ maturerà durante il suo cammino: si farà più forte e meno sprovveduta ricevendo, come premio per la crescita avvenuta in lei, la ricongiunzione con la mamma. Similmente a come avviene in *Remì* (cfr. *supra*, Scheda 2), è possibile accorgersi che il tanto agognato ritrovamento della madre coincide, probabilmente, con la presa di coscienza di una maturità raggiunta: la mamma ormai non «serve» più a MAGÀ per essere protetta – visto che ormai l'ape è perfettamente in grado di badare a se stessa, allenata alla dura lotta per la vita – ma soddisfa semplicemente (e non è affatto poco) un naturale bisogno di affetto materno, che non muore mai per quanto si sia cresciuti.

Dal punto d vista filmico, le due serie si distanziano non solo per il tratto più elementare ed europeo per *L'ape Maia* e più particolareggiato (e nipponico) per *L'ape Magà*, ma anche per la velocità dell'azione e per i ritmi narrativi. Nell'*Ape Maia* il racconto scorre tranquillo e quasi languido, mentre nelle avventure di MAGÀ la *suspense* e le frequenti scene di combattimento velocizzano le scene fino a portarle, nelle parti dove vengono rappresentate le cacce dei predatori, a ritmi cinematicamente avvincenti. In ultima analisi, le due serie godono di una comunanza riconducibile al solo tema di fondo, per poi distaccarsi e rivolgersi, nel caso di MAIA, a un'interpretazione europea *politically correct* e serena dal punto di vista emotivo, per lasciar inalterato, nel caso di MAGÀ, il senso di cruda realtà.

15. Il fantastico mondo di Paul

PAUL NO MIRACLE DAISAKUSEN [LE BATTAGLIE MIRACOLOSE DI PAUL], Tatsunoko – *bambini* – 50 episodi – 1976-'77.

Soggetto originale Yoshida Tatsuo
Supervisione e regia Sasagawa Hiroshi *Character design* Shimomoto Akiko
Prima trasmissione italiana Canale 51, ottobre 1980

Scheda di Luca Di Martino

PAUL è un adolescente come tanti, ma possiede un magico orso di pezza capace di fermare il tempo nel mondo reale e di aprire un varco verso un regno incantato. Con la graziosa amica NINA, dello stesso peluche *PAKKUN e del cane TOPPE, PAUL intraprende un viaggio in questo mondo magico, dominato però dal demone BELSATAN, padrone del lato più oscuro del* Paese della fantasia. *Il gigante BELSATAN rapisce NINA ma PAUL, a causa dei limiti temporali del potere del suo orsacchiotto, è costretto a tornare nel mondo reale senza l'amica; le sue avventure si incentrano dunque sui tentativi di strappare NINA dalle grinfie di BELSATAN, armato di alcuni gadget magicamente trasformati: il suo* yo-yo *diventa un'arma, con la quale spaccherà le corna del demone, e un giocattolino, ingigantito, diviene un'auto volante. Alla fine delle sue avventure PAUL*

riuscirà a riportare NINA nel nostro mondo, riguadagnandosi la fiducia dei suoi genitori, di quelli della ragazza e dei suoi amici.

Il fantastico mondo di Paul, soprattutto nell'ambientazione, possiede ben poco di giapponese. Il «mondo reale» all'interno del quale i personaggi inizialmente si muovono appare come una pittoresca cittadina mitteleuropea, la cui collocazione temporale sembra indecifrabile.

L'età di PAUL è la cosiddetta «adolescenza di mezzo», periodo in cui il giovane si trova a non essere identificato come adulto e tantomeno come bambino: il personaggio principale va in giro con il suo orsetto attaccato al braccio e giocherella con il suo *yo-yo* per le strade del paesello. Nel mondo della fantasia invece PAUL guida una macchina volante, è il *leader* del suo gruppo, il suo *yo-yo* si tramuta in un ordigno dalla potenza micidiale e i suoi compagni d'infanzia diventano compari di ventura.

In una supercitazione sia di *Alice nel Paese delle meraviglie* sia del *Mago di Oz* il tempo nel mondo adulto si cristallizza e il giovane PAUL «salta» attraverso un cancello che non è solo dimensionale ma anche cronologico, e si ritrova in un universo fantasioso, sì, ma nel quale i doveri incombono sul suo capo come una spada di Damocle. Al di là del portale, NINA viene rapita dall'enorme BELSATAN, che la stringe voluttuosamente nella mano. La bionda NINA, archetipo di una bellezza fresca e innocente, si ritrova dunque alla mercé di un demone a causa della volontà di crescere e della voglia di conoscenza di PAUL – infatti chi, se non PAUL, è la sorgente energetica a cui l'orsetto attinge la sua magia? In questo senso, tutta l'avventura del ragazzo è visibile come una colossale *autorappresentazione fantastica*.

Dopo il rapimento di NINA la posizione sociale di PAUL precipita velocemente: egli continua a sostenere che la giovane è stata rapita da un demone, con il solo effetto di venir canzonato dai coetanei e disprezzato dai genitori di NINA. La crisi per PAUL è profonda, vista anche la sua sensazione di impotenza di fronte a un essere che lo sovrasta. In verità tutto questo si può ricondurre a una *simbologia dei sensi*, per la quale NINA è oggetto del desiderio del giovane PAUL che si avvia ormai verso l'età adulta, ma che risente tuttavia di questo *gap* ancora evidente, che lo rende inviso ai compagni del mondo reale perché ancora in una fase di stallo, e oggetto di ostilità da parte dei genitori della ragazza, in quanto «responsabile» della perdita (perdizione?) della figlia. L'unico rifugio è allora, in questa fase del cammino, un mondo ideale nel quale le proprie riflessioni e insicurezzze siano supportate da esseri elementari come un pupazzo e un cane. Al concetto di lotta fra Bene e Male, dunque, si aggiunge il tema del conflitto interiore fra *istinto* e *correttezza*, onnipresente nell'animazione giapponese.

La serie, concepita nella metà degli anni Settanta, rispecchia in più caratteristiche quel periodo, a partire dall'abbigliamento di PAUL, ma introduce anche temi spinosi. La fuga dal mondo reale, la lotta contro la generazione passata colpevole di non prestare ascolto a una diversa verità, l'interesse verso forme di vita alternative. Il punto che appare più pregnante forse è proprio quello che fa capo alla *fuga dalla realtà*. Il cancello «dorato» e «riccamente istoriato», che con la sua apparizione apre una «porta» verso un altro livello della percezione mentre il tempo si ferma, elimina le preocupazioni e gli affanni della quotidianità. Forse non a caso il servitore di BELSATAN è un *funghetto* volante che nasconde un'anima traditrice.

Il cancello e il funghetto sono due aspetti della medesima *simbologia lisergica* che propone al giovane ignaro una facile soluzione ai suoi problemi. In questo marasma di tentazioni, di colpe, di crisi, PAUL riuscirà ad avere ragione della sua metà oscura, del suo BELSATAN personale e interiore, grazie a un semplice oggetto legato alla sua infanzia e simbolo generalizzante dell'infanzia di noi tutti, lo *yo-yo*, che romperà anche il secondo corno del demone e lo farà scomparire per sempre in una nuvola di fiamme. Avvenuto ciò, ossia la maturazione dell'individuo (o almeno la sua fase più traumatica), la rinuncia a un «paradiso artificiale» e una maggiore coesione con NINA, PAUL potrà seppure ritorno nel mondo reale per affrontare per forza di cose una vita adulta. Il ritorno di NINA fa dissipare tutto l'astio che la gente covava per PAUL. Ma a uno sguardo più attento si evince che la diffidenza verso il giovane non derivava da una presunta colpa attribuitagli per la scomparsa di NINA; la riabilitazione passa invece attraverso un processo di maturazione e dunque per l'affidabilità verso chi non è più un bambino.

I *pards* di Paul tornano a essere semplicemente un cane e un pupazzo, continuando tuttavia a custodire quei taciti segreti che solo i compagni d'infanzia possono condividere con chi li ha posseduti. L'avventura era iniziata con due bambini e si conclude con l'inevitabile crescita dei due personaggi, rapida perché durante le magiche avventure il tempo reale veniva ad arrestarsi. L'insegnamento, dunque, traspare limpido: la maturità non è costituita da fattori temporali in cui spesso nulla accade, ma si costituisce attraverso sacrifici, pericoli, meditazioni e conoscenze con realtà e interlocutori che nascondono altre facce oltre a quella più evidente. In fondo questa mentalità richiama, assieme ad altri temi, appena accennati, i crismi di un ideale libertario e un po' *hippie* in voga negli anni Settanta.

Con riguardo alla rappresentazione visiva, la serie è piena di scene «distorte», tecnica questa abbastanza diffusa in quel periodo per dare allo spettatore un certo qual senso di «vertigine onirica». Il *cartoon* mantiene due differenti registri raffigurativi riguardo l'ambientazione del mondo reale e quella del *Paese della fantasia*. La cittadina di PAUL è saldamente ancorata al suolo, mediante inquadrature e punti di ripresa canonici e ortogonali; la vita nel *Paese della fantasia* invece «fluttua», si basa su scenari a volte perfino *psichedelici* e si mantiene scenicamente a un'altitudine prospettica molto accentuata. Il volo con le orecchie del cane TOPPE, la macchina che vola grazie alla sua vela da deltaplano, sono strumenti indispensabili per mantenere questa sensazione di volo. La resa dei colori è vivace, sia perché molti personaggi sono ispirati a un contesto naturalistico, sia perché il tema e l'epoca imponevano una forte caratterizzazione del cromatismo; unico personaggio paradossalmente bicolore è BELSATAN, che in un bianco-azzurro richiamante l'evanescenza delle nuvole e il lampo del tuono, conserva accesi e minacciosi gli occhi vuoti e segno del Male.

16. L'incantevole Creamy – Magica magica Emi

L'incantevole Creamy

MAHO NO TENSHI CREAMY MAMI [CREAMY MAMI, L'ANGELO DELLA MAGIA], Studio Pierrot – *magia* – 52 episodi – 1983-'84.

Storia originale tratta dal fumetto di Kitagawa Yuro e Ito Kazuninori
Character design Takada Akemi *Regia* Kobayashi Osamu, Mochizuki Tomomi
Adattamento italiano Studio PV *Direzione del doppiaggio* Enrico Carabelli
Yu/Creamy Donatella Fanfani *Posi* Lidia Costanzo *Nega* Graziella Porta
Toshio Raffaele Farina *Duenote* Lisa Mazzotti
Prima trasmissione italiana Italia 1, 1985

Magica magica Emi

MAHO NO STAR MAGICAL EMI [MAGICA EMI, LA STELLA DELLA MAGIA], Studio Pierrot – *magia* – 38 episodi – 1985.

Character design Motoyama Kouji, Kishi Yoshiyuki *Regia* Ano Takashi
Adattamento italiano Merak Film *Direzione del doppiaggio* Guido Rutta
Mai/Emi Alessandra Karpoff *Moko* Pietro Ubaldi *Pellecchia* Federico Danti
Ronni Ivo De Palma *Stella* Patrizia Salmoiraghi *Giuppi* Debora Magnaghi
Prima trasmissione italiana Italia 1, 1985

Scheda di Luca Di Martino

La piccola MORISAWA YU riceve la visita dell'entità PINO PINO, che le affida i due gattini magici POSI e NEGA e le regala una bacchetta magica con la quale potrà trasformarsi per un anno in CREAMY, diventando un idol *musicale. Tutti sono all'oscuro della doppia identità della bambina: Yu infatti non può rivelare il suo segreto pena la perdita dei poteri. A metà della serie l'amico TOSHIO scopre il segreto di Yu e, per far sì che lei riacquisti i poteri, entrambi vengono catapultati in una dimensione parallela dove Yu ritroverà le sue capacità e TOSHIO perderà la memoria. La carriera di CREAMY si concluderà con un concerto durante il quale TOSHIO ritroverà i suoi ricordi e CREAMY svanirà.*

La piccola KAZUKI MAI trova uno specchietto dal quale salta fuori una sfera di luce, che anima un pupazzo con la forma di uno scoiattolo volante. lo spirito dona a MAI un braccialetto con il quale la bambina potrà tramutarsi in una maga. MAI, così, si trasforma in una ragazza più grande e tiene spettacoli con la compagnia dei due nonni. Il successo le arride e alla fine dell'anno, con la possibilità di mantenere o restituire i poteri, MAI opta per la seconda scelta, preferendo raggiungere il successo definitivo con le proprie forze.

CREAMY ed EMI sono forse le rappresentanti più autorevoli di quel filone che in Giappone è denominato *maho* ('magia') e che in Italia è stato ribattezzato delle «maghette». STILLY, CHAPPY, GIGI, CREAMY, BIA, RANSIE, LULÙ, LALABEL, EVELYN, EMI, SANDY DAI MILLE COLORI possiedono degli innegabili punti di contatto tra loro. La cosa che più sorprende di fronte a questo fenomeno narrativo, è la capacità da parte dei vari creatori, pur mantenendo saldamente alcuni motivi di fondo, di addurre sempre nuovi spunti e di lasciare immutato quel senso di freschezza presente in ogni serie. I progressi nel campo grafico hanno contribuito molto alla riuscita di questo processo di crescita: basti pensare ai rudimentali «effetti magici» dello specchietto di STILLY (*Lo specchio magico*) e confrontarli con i maxi schermi laser di CREAMY o ancora di più con i cerchi volanti di EMI.

Questo aspetto interessa prevalentemente la resa visiva, tuttavia lo Studio Pierrot specialmente, nel tempo, ha insistito su tematiche che, generazione per generazione, sono rimaste di possesso pressoché esclusivo dell'immaginario infantile. La magia è sempre stata una tematica ricorrente della fantasia popolare: in particolare, nell'immaginario femminile la fiaba ha diviso – pur mantenendone dei punti di contatto reciproco – il regno del *sogno* e della *magia* dalla figura della *principessa*: ora, le varie serie delle «maghette» hanno racchiuso in una sola *issue* entrambi gli aspetti, ovviamente con il dovuto processo di ammodernamento che sostituisce il ruolo della principessa a quello della giovane donna di spettacolo, «regnante» su di un paese senza confini – quello dello *show-business* – e osannata dai suoi «sudditi», in continua aspettativa del suo verbo o di un suo gesto miracoloso. Quasi tutte le «maghette» sono originariamente bambine: in serie come *L'incantevole Creamy* e *Magica magica Emi* si ritrova una grande attenzione verso l'elemento infantile che, dopo il deragliamento del tessuto familiare giapponese (e non solo) degli anni Settanta, gode di una nuova «organizzazione» nei valori.

La volontà e il desiderio di «cambiare» sono insiti nel bambino già dai suoi primi consapevoli anni di età, e le ricorrenze mascherate non fanno che confermare questa teoria. Il bambino dichiara, per esempio, «voglio *essere* Mazinga», e *non* «voglio *travestirmi* da...»; la differenza tra la consapevolezza di un'identità momentanea che si possa svestire e la perentorietà di un cambiamento dell'essere, nel bambino non viene avvertita. La preadolescente viceversa vuole cambiare per ottenere privilegi e possibilità che sono appannaggio del mondo adulto: la decenne YU è innamorata del quattordicenne TOSHIO, che però non la considera perché «troppo piccola»: questo rende la magia indispensabile per «inventarsi» un altro *sé* limitato all'apparenza, e che però mantiene un'anima giovane e autentica. Appaiono così CREAMY ed EMI: nel primo caso YU catalizza l'attenzione del grande pubblico (e del giovane TOSHIO) con la sua nuova immagine accattivante e un po' sexy (ma in modo inconsapevole), frutto di una magia che la cambia solo nell'esteriorità; nel secondo caso la piccola MAI si trasforma nell'illusionista EMI, che come CREAMY affascina il pubblico attraverso le sue arti e con un po' di *sex appeal*.

Da bambine con le calzette corte a beniamine delle masse e icone commerciali: il messaggio morale punta il dito verso una società che esclude *a priori* la validità di un pensiero solo perché espresso da un bambino. Dunque la condizione di «vorrei, ma non posso» si tramuta in «voglio e posso, anche se per un anno»: la magia è un pretesto per assaporare quel mondo precluso ai fanciulli, un assaggio fugace che farà *maturare* la protagonista, tanto da farla rinunciare ai suoi poteri. La visione shintoista della condizione di bambino accompagna le protagoniste, capaci di una visione di largo respiro e incapaci di approfittare del potere che la loro nuova immagine conferisce loro. Ricchi speculatori corteggiano le eroine, tuttavia le maghette non si fanno strumentalizzare e con un buon senso sul quale vegliano alcuni comprimari (POSI e NEGA per CREAMY e TOPO per EMI), finiscono sempre per *sceglie-*

re il meglio. Ciò sottolinea un aspetto che gli autori mantengono ben chiaro e che si conferma alla fine delle varie serie, ossia che *la maggiore età si conquista con l'esperienza e non con la magia*: quest'ultima infatti può cambiare l'esteriorità ma non le emozioni, i dolori, le vicissitudini, che fanno parte integrante del processo vitale e che arricchiscono un'esistenza altrimenti troppo comoda.

Il successo ha arriso, sia in Giappone che in Italia, a molti di questi *anime*, e oltre a seppure la felicità dei bambini e dei produttori di giocattoli il fenomeno – specie di CREAMY – va *molto* più in là del merchandising. Infatti il concetto di un personaggio dei disegni animati che potesse cantare ha fatto sì che si producessero colonne sonore e canzoni cantate dalla stessa CREAMY, che in brevissimo tempo è diventata, dopo la celebre LYNN MINMAY di *Macross* (cfr. *infra*, Scheda 40), la prima *aidoru* virtuale della storia di mass media, ancora prima di DATE KYOKO e LARA CROFT.

È proprio in un ambito a metà fra la fiaba moderna e lo *show-biz* che bisogna considerare queste serie animate: i processi denigratori che di volta in volta si sono in Italia accaniti nei confronti del medium *anime* non fanno altro che mortificare ulteriormente l'immagine di chi, con somma incompetenza, ha tentato di «cassare» *tout court* l'identità del *cartoon* giapponese, liquidandolo come un prodotto destinato a fanciulli poco intelligenti. Ma da una più attenta analisi (cosa che dovrebbe *ossessionare* tutti coloro che intendano esprimere un giudizio) possiamo senza timore affermare che le ampie diramazioni appartenenti all'albero delle «maghette» attingono linfa vitale dalle medesime radici della fiaba a sfondo magico, una delle basi della cultura orale popolare di tutto il mondo.

Sulle «maghette» dello Studio Pierrot cfr. *Le maghette dello studio Pierrot*, «Manga Classic» n. 5 e F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., p. 120. Sulla fiaba popolare cfr. M. Lüthi, *La fiaba popolare europea*, cit. e V.J. Propp, *Morfologia della fiaba*, cit.

17. Arrivano i Superboys! – Holly & Benji, due fuoriclasse

Arrivano i superboys! (nota anche come ***Soccer Boy***)
AKAKICHI NO ELEVEN [GLI UNDICI ROSSO SANGUE], Tokyo TV Doga – *sport* – 52 episodi – 1970-'71.

Ideazione Kajiwara Ikki, Mitsuyoshi Sonoda *Regia* Yamada Ken
Adattamento italiano Cooperativa Sincrovox
Shingo Tamai Rodolfo Bianchi *Takeshi Kantioka* Ettore Conti *Taki* Teo Bellia
Ken Santos Renato Montanari *Hokira* Ettore Conti *Mamoru* Rodolfo Bianchi
Prima trasmissione italiana Televenezia, 1981

Holly e Benji, due fuoriclasse/Che campioni Holly e Benji
CAPTAIN TSUBASA [id.], Tsuchida – *sport* – 128 episodi – 1983-'86.
Per i film inseriti nella serie TV cfr. i Riferimenti mediagrafici.

Storia originale tratta dal fumetto di Takahashi Yoichi
Character design Okaseko Yoshihiro *Regia* Mitsunobu Hiroyoshi
Adattamento italiano CAR Centro Artistico Romano
Direzione del doppiaggio Piera Vidale. *Oliver «Holly» Hutton* Fabrizio Vidale
Benjamin «Benji» Price Giorgio Borghetti *Bruce Harper* Massimiliano Manfredi
Tom Baker Rossella Acerbo *Mark Landers* Vittorio Guerrieri *Patty* Antonella Baldini
Roberto Sedinho Roberto Del Giudice *Telecronista* Sergio Matteucci
Prima trasmissione italiana Italia 1, 1986

Scheda di Luca Di Martino

Arrivano i Superboys! *verte su TAMAI SHINGO, che forma insieme al miracoloso portiere KAMIOKA e altri ragazzi una squadra per vincere la Coppa del mondo. Dopo enormi sacrifici e allenamenti, i SUPERBOYS arrivano in finale con il temuto Brasile (le PANTERE NERE) e solo la forza di volontà, congiunta a un livello tecnico altissimo, permetterà loro di scontrarsi ad armi pari.*

TSUBASA OZORA (in Italia, OLIVER HUTTON) è un talentuoso undicenne giapponese che, allenato insieme ad altri calciatori dal campione infortunato ROBERTO HANGO (ROBERTO SEDINHO) – che gli promette di portarlo, un giorno, in Brasile – viene selezionato per la squadra che parteciperà al campionato giovanile nazionale, insieme ad altri eccellenti giocatori: il portiere WAKABAYASHI GENZO (BENJAMIN PRICE) e il centrocampista MISAKI TARO (TOM BAKER). Contro la Munkatsu *(in Italia,* Newteam*) si schierano le migliori formazioni del Giappone: la* Hot Dog *dei gemelli DERRICK, la* Mambo *del bravissimo MISUGI JUN (JULIAN ROSS, geniale attaccante malato di cuore), e soprattutto la* Meiwa *(*Muppett*) guidata dall'aggressivo HYUGA KOJIRO (MARK LANDERS), con il portiere WAKASHIMAZU KEN (ED WARNER). Colpi di scena, partite interminabili e infortuni di vario tipo non impediranno a HOLLY di vincere tutti i suoi duelli personali e il campionato; ma ogni vittoria è solo passeggera, perché fra breve comincerà un'altra sfida, sempre più impegnativa!*

Ridotti i conflitti bellici a guerre «a distanza» e «intelligenti», il senso cavalleresco del confronto è pressoché scomparso. Persiste tuttavia nello sport. L'agone sportivo rimane l'unico luogo nel quale la tecnica, la scuola di pensiero nazionale, il senso del confronto diretto e – per l'appunto – un codice cavalleresco di lealtà e impegno, continuano a sopravvivere.

Negli sport di squadra si riconosce un popolo, in quelli individuali il singolo. Questa legge non poteva sfuggire al Giappone, che è stato liquidato dal secondo conflitto mondiale in maniera molto poco cavalleresca e che culla oggi sogni di grandezza e rivalsa con sport come la pallavolo e il baseball. Pratiche sportive, queste due, onorabilissime ma prive della possibilità di *contatto fisico* fra i giocatori: ecco dunque aprirsi uno spiraglio popolare per il calcio, pratica che si affida alla collettività ma che demanda il gesto finale all'individuo singolo. Insomma, una sorta di nicchia ideale dove seppure albergare il mai sopito spirito «bellico» nipponico.

Se n'era accorto nel 1970 Kajiwara con i suoi *Undici rosso sangue*, ovvero *Akakichi no eleven* (da noi *Arrivano i Superboys!*), e già dal titolo si può evincere la connessione fra sport e sacrificio, al di là dell'allusivo colore delle casacche. In questa serie, anche sulla scorta del precedente *Kyojin no Hoshi*, cioè *Tommy la stella dei Giants* (non a caso dello stesso Kajiwara), si stabiliscono i crismi fondamentali della visione del *match* come battaglia, in cui il capitano veste i panni del generale, il senso bellico si esalta nel ruolo delle «ali» come se appartenessero a uno stormo di caccia incursionisti, e il gesto del tiro assume la valenza di un'arma «definitiva» quale si dà nelle serie robotiche. L'avversario è però inteso con un grande senso dell'onore (non è casuale che nelle serie sportive manchino i «nemici» ma ci siano solo degli antagonisti da rispettare), come uno «specchio» di noi stessi che il fato ha deciso di metterci contro e che, nei limiti della lealtà, dev'essere spazzato via.

Rocce di granito frantumate a calci, alberi abbattuti con il collo del piede, allenamenti che spesso sfociano nel sangue. Ovviamente questa visione è del tutto paradossale: non a caso, in questa serie quasi non esiste nulla a parte il calcio; niente scuola se non perifericamente, né ragazze, se non l'unico timore – nutrito da ogni personaggio – di non poter partecipare all'agone, per un motivo o per l'altro. Una visione del calcio affascinante, ma da considerare con le dovute cautele.

In maniera molto più leggera, «adolescenziale», e a una distanza di undici anni, vede la luce il fumetto *Captain Tsubasa*, e già nel 1985 riceve una degna trasposizione animata, dove tutte le regole del calcio «bellico» vengono sovvertite in un senso più spirituale e delicato. È vero che rimangono l'impianto principale e la consuetudine a introdurre alcune trovate sceniche che possono seppure sorridere (si pensi all'improbabile acrobazia della «catapulta infernale» dei GEMELLI DERRICK o al «tiro della tigre» di MARK LANDERS, un calcio in grado di bucare il pallone e scheggiare i pali), tuttavia entrano in gioco degli elementi che, seppure non nuovi, vengono trattati con maggiore approfondimento: similmente a quanto accadeva in *Akakichi no eleven*, il portiere – se talentuoso – non è un semplice «passa-palla», ma un vero e proprio guardiano, un *sacerdote* di quell'inviolabile *tempio* sportivo che è la porta di calcio. Alle motivazioni *funzionali* dell'aspetto del portiere (la casacca diversa per distinguersi dagli altri giocatori, i guanti per aver miglior presa sulla sfera) si aggiungono, in una dimensione *spirituale*, delle valenze quasi *esoteriche*: il portiere è l'unico in grado di osservare il gioco da un punto di vista privilegiato, è un'individuo spesso

misterioso e dalle facoltà *inarrivabili* per gli altri giocatori. Sia BENJI PRICE che ED WARNER, per esempio, sono anche degli attaccanti sopraffini, ma *nessuno* è in grado di sostituirsi a loro in mezzo ai pali. La figura del *goal-keeper* perciò assume la stessa importanza del cannoniere. Anche tutti gli altri componenti della squadra acquistano carisma e chi propone l'*assist* per il *goleador* diventa parte di una coppia d'attacco risolutiva, come accade per la «coppia d'oro», formata da HOLLY e TOM BAKER, o la «coppia d'argento», ovvero TED CARTER e JOHNNY MASON. Avviene così la trasformazione di un gregario: il grande amico di HOLLY, BRUCE HARPER, dalle non eccelse capacità, diventerà un affidabile difensore, grazie a una tenacia che dopo notevoli sacrifici lo porterà a entrare nella selezione nazionale giovanile. La figura di HARPER (in originale ISHIZAKI RYO) è accostabile a quella di un popolo volonteroso ma non impegnato direttamente nel conflitto, e che però presta la sua opera in vista della vittoria.

In *Holly & Benji*, più che in *Arrivano i Superboys*, si avverte una solidarietà per le vicende dei singoli personaggi: la malattia cardiaca di JULIAN ROSS, il quale riceve gli auguri dai suoi avversari di tornare presto sul terreno di gioco; la precaria condizione familiare di MARK LANDERS, costretto a lavorare per sostentare la madre e i fratellini; la tristezza di TOM BAKER, tenuto a spostarsi per il mondo a causa del lavoro del padre, pittore di paesaggi. In *Holly & Benji*, inoltre, i disumani allenamenti dei SUPERBOYS vengono sostituiti da corali corse sulla spiaggia, giri per la città «palla al piede», da complimenti per il bel gioco espresso o da canzonature per gli errori commessi talvolta. La serie inoltre si sofferma sulle difficoltà che l'esistenza ci pone innanzi e che possono essere superate solo con tenacia e impegno. Non manca comunque, come s'era accennato, nemmeno un'impostazione improbabile e *irreale* del gioco del calcio, che sussiste per motivi essenzialmente «logistici», *di genere*, in quanto l'azione ha la necessità di essere rallentata – per poter essere commentata – o accelerata – per essere spettacolarizzata. Il campo di *Holly & Benji* sembra non finire mai e la corsa del giocatore disegna deformazioni come colline oltre le quali, quasi si fosse all'uscita di un tunnel, si trova la porta. Il gioco inoltre è raramente falloso e punito dall'arbitro, visto che l'onta del «colpo basso» arrecherebbe maggiore vilipendio all'artefice della scorrettezza che non alla vittima. I contrasti sono sempre decisi, talvolta energici e finanche violenti, ma quasi sempre regolari, perché è lo spirito del guerriero a esprimersi e non quello del bieco calcolatore. Il *fair play* è infatti, lo ripetiamo a scanso d'equivoci, uno dei punti saldi di *Holly & Benji*, e anche il terribile MARK LANDERS, alfiere dell'individualità, mantiene un suo codice d'onore. Ragione e sentimento dunque si miscelano e mettono in evidenza la natura ultima dello sport con la esse maiuscola: cuore e cervello, muscoli e anima, passione e intelligenza, spirito e tecnica, talento e allenamento, piedi e testa.

Da qualunque parte si voglia osservare *Holly & Benji*, si avverte sicuramente un forte senso di abnegazione e di voglia di vittoria se non, come nel caso di MARK LANDERS, di *riscatto*. Fuor di moralismo, chi considererebbe infatti lo sport come un semplice gioco? Senza l'impegno e la voglia di primeggiare tutto si tramuterebbe in un puro esercizio fisico e in un intrattenimento spirituale – che è comunque un modo corretto e nobilissimo di intendere lo sport. Ma il calcio come attività *agonistica* è proprio tutt'altro: i giovani giocatori del *manga* di Takahashi propugnano a testa alta i loro ideali in assenza di qualsiasi compenso o gratifica, ma con la sola convinzione di poter riuscire a essere i migliori in quello che fanno, o comunque nella ferma speranza di potersi migliorare il più possibile.

Il gioco del «calcio animato» fortunatamente non segue le logiche mercenarie del *soccer* reale, né quelle «vetero decoubertiniane» che al giorno d'oggi hanno perso colore: lo sport, ci dice HOLLY, è un ambito della vita che si affronta per dimostrare a se stessi e – *poi* – agli altri il proprio valore. Una medaglia dalla duplice faccia che nasconde anche, e ovviamente, l'ombra del possibile fallimento. Non a caso e non in una sola scena, davanti alla sconfitta, il capitano di una squadra (ad esempio PHILIP CALLAGHAN della *Flynet*) esorta i suoi compagni a riprendersi dal senso di sgomento, consolandosi dell'ottima prova disputata. La società cambia e con essa cambiano le generazioni, oppresse negli ultimi anni da una insistita istigazione adulta al raggiungimento del successo: si diventa sportivi per guadagnare soldi e non per dar lustro a un club o a una nazione, come succedeva parecchi anni fa. HOLLY vuol diventare un campione per portare in alto la sua Nazionale e per poter giocare con professionisti di primo piano: qui si ferma la sua ambizione, in una formula

forse semplicistica – ovvero Patria ed Esperienza – ma che getta le basi di un messaggio morale importante. Personaggi come MARK LANDERS al contrario, convinti dell'eccellenza del singolo, dovranno scontrarsi contro la realtà indiscutibile per la quale il calcio si può praticare soltanto accettandone le caratteristiche di *gioco di squadra*. La figura di LANDERS stesso, fra l'altro, non è sola: anche lui ha bisogno di un *pard*, e lo trova in DANNY MELLOW; proprio dalla sfiducia di DANNY, che comincia a insinuarsi nel momento in cui l'esasperato individualismo di MARK sfocia in violenza ossessiva, LANDERS opererà una revisione della sua condotta e, pur mantenendo la sua indole guerriera, comincerà a muoversi sui binari della cooperatività.

In questa nuova ottica si rendono quasi superflue le «super mosse» che avevano caratterizzato la puntate di *Arrivano i Superboys!*, in una fase aurorale del *cartoon* sportivo, per lasciar più spazio a un meno irrealistico svolgimento della narrazione del gioco – per quanto ancora condita dai consueti «colpi speciali», elemento diegetico indispensabile a catturare il piccolo spettatore. Quello che paradossalmente sorprende – se riferito alla realtà del nostro calcio – è la mancanza di recriminazioni in caso di errore da parte di qualcuno: paradigmatico il caso dell'autogol di BRUCE HARPER in una delle prime partite della *Newteam*, che non riceve rimproveri da TOM BAKER e HOLLY (e dagli altri compagni) ma piuttosto consolazioni rasserenanti che rinforzano lo spirito di squadra e portano in seguito BRUCE a svolgere un ottimo incontro; dimostrazione che al valore atletico – quello di HOLLY e TOM – deve sempre integrarsi una grandezza morale. Dunque alla logica del fuoriclasse e all'aridità disarmante dell'individualismo esasperato si sostituisce l'idea di allenamento e impegno comune, finalizzati a creare non una squadra formata da un solo uomo ma un solo uomo formato da un'intera squadra. .

18. Jenny la tennista – Rocky Joe

Jenny la tennista

Prima serie **JENNY LA TENNISTA/JENNY JENNY (*ACE O NERAE!* [PUNTA ALL'*ACE*!]), Tokyo Movie – *sport* – 26 episodi – 1973-'74.**

Storia originale tratta dal fumetto di Yamamoto Sumika
Regia Dezaki Osamu
Direzione del doppiaggio Graziano Galoforo. *Jenny* Piera Vidale
Prima trasmissione italiana Rete 4, gennaio 1982

Seconda serie **JENNY JENNY** *OAV* adoperati, dagli adattatori italiani, come seconda serie di 22 episodi (cfr. i Riferimenti mediagrafici)

Regia Dezaki Osamu *Seneggiatura* Mikami Makiko, Mori Masami
Animazione Sugino Akio e Hirayama Satoru
Design Sugino Akio *Fotografia* Takahashi Hirokata *Musica* Scrizawa Hiroaki
Direzione del doppiaggio per la serie OAV Graziano Galoforo
Jenny Susanna Fassetta *Jeremy* Angelo Maggi *Mary* Stella Musy
Madame Butterfly Laura Lenghi *Rosy* Stefania Patruno *Evelyn* Antonella Rendina

Rocky Joe

Prima serie **ROCKY JOE (ASHITA NO JO [JOE DEL DOMANI]), Mushi – *sport* – 79 episodi – 1970.**

Storia originale tratta dal fumetto di Kajiwara Ikki e Chiba Tetsuya
Regia Takamori Asao, Tetsuya Chiba
Voci italiane: Rocky Joe Mauro Gravina *Danbei* Arturo Dominici
Riki Ishi Arturo Dominici *Yoko* Roberta Paladini
Prima trasmissione italiana Rete 4, aprile 1982

Seconda serie **ROCKY JOE IL CAMPIONE (ASHITA NO JO II [JOE DEL DOMANI II]), Tokyo Movie Shinsha – *sport* – 47 episodi – 1980-'81.**

Soggetto Takamori Asao, Chiba Tetsuya *Produttore esecutivo* Fujioka Yutaka *Produttori* Takahashi Yasuji, Katoh Shunzo *Sceneggiatura* Iioka Junichi *Regia generale* Dezaki Osamu *Regia* Takeuchi Yoshio, Nishikubo Mizuho, Ooga Shunji *Design e animazione* Sugino Akio *Direzione artistica* Oga Kazuo *Fotografia* Takahashi Hirokata *Musica* Sugino Ichiro
Adattamento italiano Tecnosound *Direzione del doppiaggio* Graziano Galoforo *Rocky Joe* Riccardo Onorato *Alex* Stefania Patruno *Zio Frank* Gino Pagnani *Colonnello* Giancarlo Padoan *Eddie Morgan (Rikishi)* Francesco Bulckaen
Prima trasmissione italiana Rete 4, marzo 1982

Scheda di Francesco Filippi

Fra i disegni animati sportivi, Jenny la Tennista *e* Rocky Joe *costituiscono forse gli esempi di maggior pregio. Sia* ROCKY JOE *(*YABUKI JOE*) che* JENNY NOLA *(*OKA HIROMI*) sono protagonisti di storie simili, poiché si rifanno al paradigma dell'*ascesa*: JOE è un orfano e delinquente dei bassifondi di Tokyo, JENNY è una liceale qualunque, particolarmente imbranata e indecisa. Eppure entrambi hanno un grande talento che potrà maturare grazie all'incontro con un allenatore, come lo «ZIO FRANK» (*TANGE DANBEI*) o JEREMY O'CONNOR (*MUNAKATA JIN*). In questi due soggetti lo sport si pone chiaramente a metafora dell'esistenza, dove il nocciolo della questione si concretizza in domande come:* che senso ha impegnarmi in qualcosa nella vita? quand'è che sono felice? perché? *Se* Jenny la Tennista *si rivela, soprattutto nella serie* OAV, *un vero salotto filosofico in cui opinioni, ipotesi e vissuti interiori sono messi a confronto alla ricerca di un equilibrio, in* Rocky Joe *viene raccontato, con distacco, il caso estremo, e per certi versi degenerato, delle dinamiche presenti negli* anime *dedicati alla tennista.*

La purezza e la serietà nel gioco della vita

Davanti alla morte per leucemia del loro ventisettenne allenatore nonché maestro spirituale, JENNY e gli altri ragazzi del tennis club – spinti dal grande vuoto che si è venuto a creare in loro – cominciano a riflettere sul senso della propria vita, fatta di allenamenti e sacrifici, aiutati anche dall'ex-amico e rivale dello stesso JEREMY, ROBIN ANDREW, ora bonzo buddista, che ricorda loro che il tennis è solo un pretesto: «La vita è un dono di inestimabile valore [...]. Qualunque cosa succeda, la gente continua a vivere quando ha uno scopo, qualcosa di impegnativo a cui dedicarsi. Il tennis può essere un'ancora di salvezza». Ne è stata dimostrazione innanzitutto JEREMY, che grazie al tennis ha ribaltato le sorti di un'esistenza sfortunata.

«È un errore credere di essere immortali», dice quest'ultimo, «perché ti impedisce di vivere intensamente ogni piccolo evento, giorno dopo giorno. [...] Mi sono accorto che non hai mai la stessa opportunità di colpire la palla. Così, quando è il momento, devi colpirla con tutta la tua forza! Jenny, ricorda, gioca sempre il tuo colpo migliore, con tutte le tue energie! E non avere rimpianti...». È chiaro quindi che non è il tennis in sé a essere la panacea di tutti i mali, perché ciò che conta è lo spirito con cui ci si dà da fare: tra i ragazzi del club vi è infatti anche chi si dedicherà alla recitazione o chi lascerà l'attività sportiva per impegnarsi negli studi di medicina. Ma pure per chi, come JENNY, trova nel tennis la sua strada, «non esiste solo il tennis!». Ci sono infatti amicizie da coltivare, per non parlare della vita sentimentale, in grado di regalare forse le più profonde gioie della vita. Insomma, «tutti noi abbiamo dei sogni e dobbiamo cercare con tutte le nostre forze di raggiungerli, se non vogliamo vivere una vita piena di rimorsi». Certo, speranza e coraggio non possono mancare, perché la vita è dura, tant'è vero che richiede il più grande impegno, quello puro e disinteressato di chi gioca per davvero, dove giocare per vincere non significa affatto vincere a tutti i costi. Infatti «il punto non è se diventare o no un professionista, e non è neanche raggiungere la cima del mondo», ma «credere in quello che si fa», agire secondo quanto ci sembra più giusto.

Ecco allora che disonorevole non è la sconfitta, ma la mancanza di impegno. Tant'è vero che non solo «prima o poi arriva per tutti il momento di perdere, è una cosa naturale, fa parte della nostra vita!», ma le sconfitte servono anche «per continuare a crescere e sentirsi liberi di sbagliare e ricominciare ogni volta». Se REIKA (MADAME BUTTERFLY) giunge al dramma di chi viene sconfitto per la prima volta dopo una vita di successi, ROSY risorge continuamente, come una fenice, dalla polvere all'altare. E se è inevitabile che a un certo punto ci si debba mettere da parte (cosa che vale anche per gli allenatori), altrettanto doveroso è continuare ad andare avanti, in qualche direzione. Tutti abbiamo le energie per farlo, solo che dobbiamo scoprire quel «luogo magico» (tutto mentale) che ci permette di tirarle fuori.

Ciascuno di noi ha quindi i propri ostacoli da superare. Coloro che, come JENNY, nonostante le debolezze e la stanchezza, cercano sempre di giocare il colpo migliore, senza essere «ossessionati dall'idea di vincere», se da un lato possono trovare se stessi e costruire la propria identità, d'altro canto potranno pure apparire «ambiziosi e temerari, ma sono fatti così quelli che hanno il mondo davanti a sé» (su questo punto cfr. E. Bencivenga, *Giocare per forza*, dove il gioco viene visto come miglior *meccanismo adattivo* dell'uomo). Non solo, ma chi coltiva questo atteggiamento non trova affatto difficile essere in campo avversaria di chi le è amica al di fuori del terreno di gioco. Lo conferma il fatto che in *Jenny la tennista* (come nella maggior parte dei *cartoons* sportivi) non ci siano i «cattivi»; inoltre, nonostante le rivalità all'interno del club di tennis, tra i suoi membri si sviluppa un sincero spirito di gruppo, fatto innanzitutto di aiuto reciproco, perché chi, come loro, crede nel proprio futuro, non può essere in alcun modo invidioso degli altri.

Un gioco troppo serio

Questa lealtà sportiva è più evidente negli incontri di pugilato di *Rocky Joe*, in uno sport che per la sua violenza ben si presterebbe a far nutrire sentimenti di odio tra gli atleti. Emblematico è il caso di JOSÉ MENDOZA, campione mondiale soprattutto perché (e fin quando) si comporta da vero signore, dentro come fuori dal ring.

E se anche per ROCKY JOE l'amicizia vale più della gloria sportiva, il pugile giapponese appare però come un «diverso», un *antieroe* nel senso proposto in questo saggio (cfr. *supra*, Introduzione). Lo è, in questo caso, perché decide di vivere la boxe in maniera totalizzante: non importano la salute, l'amore, i divertimenti, tutto lascia il passo alla sublimità dell'autoimmolazione alla causa: quasi abbia previsto che morirà sul ring, ROCKY JOE rinuncia a ricambiare l'affetto di ragazze come ALEX (YOKO) o la stessa MIKI (NORIKO), alla quale rivela la sua filosofia di vita. Chiede quest'ultima a ROCKY: «Non ti senti mai solo? I ragazzi della tua età [...] si godono la vita. Ma tu invece [...] te ne stai tutto il giorno chiuso in una palestra buia [...] ad allenarti in continuazione. Passi la vita a batterti contro i tuoi avversari, come se foste cani da combattimento. E, come se non bastasse, fai degli enormi sacrifici per mantenere stabile il tuo peso forma. Non mangi, non bevi... Io ti chiedo questo, se è davvero questo quello che vuoi dalla vita!». «Non ne sono sicuro neanch'io», replica JOE, «ma c'è una cosa invece di cui sono certo: faccio il pugile perché l'unica cosa che amo è la boxe [...] ti giuro dal profondo del cuore che questa è la verità. [...] La mia vita è certamente diversa da come la concepiscono tutti i ragazzi della mia età, ma, a modo mio, mi sento veramente vivo solo su quel maledetto ring. Sto vivendo la mia vita al 100%, non come altri che la vivono solo a metà... Anche se è solo per pochi istanti, quando sono lassù sento bruciare dentro di me una sensazione che è indescrivibile. E poi, dopo che questa sensazione si è consumata, non rimangono altro... non rimangono altro che delle bianche ceneri. Già... non resta ormai più nulla da bruciare». Anche noi forse, come MIKI, non riusciamo a capire il modo di pensare del pugile e, al pari di tutti gli altri personaggi, non possiamo condividere le sue scelte. Ma in fondo JOE muore felice: ha ottenuto infatti il «suicidio» che desiderava, un gesto coraggioso degno non solo di compassione, ma anche di rispetto.

Impatto filmico e pedagogico

Sia *Rocky Joe* che *Jenny la tennista* hanno conosciuto trasposizioni animate a distanza di anni, nel corso dei quali lo stesso regista, Dezaki Osamu (coadiuvato dai fedeli Sugino Akio all'animazione e Takahashi Hirokata alla fotografia), ha affinato i propri strumenti narrativi. All'inizio degli anni Settanta gli accorgimenti espressionisti utilizzati da Dezaki (manipolazione grafica e temporale in funzione del vissuto dei personaggi) non furono particolarmente raffinati, anche se permisero di salvare una narrazione destinata a naufragare a causa di un'animazione ridotta all'osso. Con il film su JENNY del 1979 (Cfr. F. Filippi, *L'ace di Dezaki*, «MangaGiornale» n. 11), Dezaki diede spazio alla sua fantasia creativa, mettendo a punto una serie

di espedienti che sarebbero diventati il suo segno di riconoscimento per il ventennio successivo. Con gli anni Ottanta il suo elevato standard qualitativo diventerà una garanzia, dando vita, con gli *OAV* di JENNY (1988-'90), a un'infinita successione di virtuosismi, in grado di conferire una strepitosa plasticità al ritmo filmico (determinante è anche la puntualità del contributo sonoro), in grado di comprimersi e di esplodere continuamente, sprigionando una rara potenza espressiva.

Jenny la tennista e *Rocky Joe* sono quindi due *cartoons* di alto livello filmico, narrativo ed educativo: i problemi, a partire dall'assurda violenza della boxe, sono infatti esposti e argomentati compiutamente, nonostante vengano pedagogicamente penalizzati da alcune risibili censure italiane. Ad esempio nell'adattamento nostrano vengono rimossi molti elementi che richiamano la pericolosità del pugilato: niente di più controproducente da un punto di vista pedagogico. Inoltre, la ridicola sostituzione dei nomi giapponesi con altri occidentali induce inevitabilmente a un abbassamento della soglia critica degli spettatori. Non volendo seppure apparire giapponesi i *cartoons*, si finisce per operare un rischioso contrabbando culturale, invece di sragione quando si ha a che fare con *cartoons* che invitano alla riflessione ponderata, timolare un sereno rapporto critico con quanto passa per TV; a maggior come quelli in questione. Soprattutto, però, va sottolineato l'*errore* degli adattatori italiani di aver censurato la morte finale di ROCKY JOE: il fatto che egli sopravviva, agli occhi dello spettatore quasi convalida il comportamento di JOE, eliminando l'accento (posto dagli autori) sulla natura di caso limite e *deviante* della vicenda del pugile.

Qual è infine il segreto di queste produzioni di Dezaki Osamu? Ormai è ovvio, JENNY lo sa benissimo: puntare sempre in alto, al colpo migliore. *Ace o nerae.*

19. Mimì e la Nazionale di palla a volo
Mila & Shiro, due cuori nella pallavolo

Mimì e la nazionale di palla a volo

Anche noto come **QUELLA MAGNIFICA DOZZINA** (1ª ed. it. 1982) e **LA FANTASTICA MIMÌ** (2ª ed. it. 1996) **(ATTACK, NUMBER 1 [id.]), Tokyo Movie – *sport* – 104 episodi – 1969-'71.**

Storia originale tratta dal fumetto di Urano Chikako
Regia Okabe Eiji, Kurokawa Fumio
Voce italiana di Mimì Laura Boccanera
Prima trasmissione italiana Italia 1, agosto 1982

Mila & Shiro, due cuori nella pallavolo

ATTACKER YU! [id.], Knack – *sport* – 58 episodi – 1984.

Storia originale tratta dal fumetto di Koizumi Shizuo e Makimura Jun
Regia Okaseko Kazuyuki
Adattamento italiano MOPS Film *Direzione del doppiaggio* Willy Moser
Mila Barbara De Bortoli *Shiro* Vittorio Guerrieri *Nami* Rita Baldini
Kaori Laura Boccanera, Monica Ward *Mitamura* Roberto Del Giudice
Kento Teo Bellia *Chibi* Monica Ward *Telecronista* Sergio Matteucci
Prima trasmissione italiana Italia 1, 1985

Scheda di Valentina Semprini

Tutte e due le serie narrano le peripezie di una giovane (AYUHARA MIMÌ nella prima, HAZUKI MILA nella seconda) che decide di intraprendere la carriera sportiva e, dalla piccola squadra di volley della scuola, riesce a entrare nella Nazionale giapponese e a partecipare alle Olimpiadi – nonché, nel primo caso, a vincerle. Si tratta di anime *che segnano l'inaugurazione e la prosecuzione delle serie sportive per ragazze, in cui ai temi del sacrificio e della lotta per la vittoria si uniscono anche sottotrame in chiave* shojo *che fanno riferimento alla vita sociale e amorosa delle ragazze: MIMÌ perderà in un incidente d'auto il ragazzo che ama, mentre MILA troverà nell'amato SHIRO un sostegno non indifferente nei momenti di sconforto. In Italia regna una certa confusione a proposito dei titoli: infatti la serie di MIMÌ è stata intitolata, a seconda dell'edizione,* Mimì e la nazionale di palla a volo, Quella magnifica dozzina, La fantastica Mimì, *complice anche la presenza di un'altra serie più recente (*Ashita e attack, *purtroppo nota come* Mimì e le ragazze della pallavolo*), che in Italia è stata adattata attribuendo ancora una volta il nome di MIMÌ alla protagonista. Più chiarezza, per fortuna, riguardo l'unica serie dedicata a MILA, che però non è sfuggita alle grinfie degli adattatori Fininvest, i quali l'hanno spacciata per «la cugina di Mimì Ayuhara»...*

Come in generale avviene nelle serie animate giapponesi che trattano di sport, i primi elementi che attraggono l'attenzione dello spettatore di *Mimì* e di *Mila & Shiro* sono l'atmosfera ricca di tensione, soprattutto quando si tratta di raccontare le varie partite di campionato e i massacranti allenamenti, e il continuo bilanciamento narrativo fra l'eccezionalità delle protagoniste e il loro *status* sociale «normale».

Sia MIMÌ che MILA (i cui nomi originali sono KOZUE e YU) muovono i primi passi nell'ambiente sportivo a scuola, dove la loro grinta e la loro capacità di impegnarsi con caparbietà e determinazione nella nuova attività, che tanto le appassiona, le portano abbastanza rapidamente a un livello di straordinarietà e di eccellenza che le distacca esplicitamente dalle altre compagne di gioco, fra le quali alcune accettano senza difficoltà la situazione, mentre altre reagiscono con maggiore o minore invidia, sviluppando un continuo confronto agonistico. Non manca d'altra parte un coinvolgimento sociale più positivo, che mette in scena non solo i normali rapporti di amicizia tra le protagoniste e le abituali comprimarie, ovvero le compagne di squadra, ma anche un sano senso di solidarietà sportiva che conduce MIMÌ e MILA, al di là del confronto sportivo sempre aperto, a instaurare solidi legami con atlete di altre squadre, che la comune passione trasforma in confidenti preziose e amiche fidate, le quali sole possono comprendere i problemi, le ansie, le inquietudini che nascono dalla dura vita del mondo agonistico. D'altra parte nella serie di MIMÌ i rapporti sociali sono giocati quasi esclusivamente secondo l'asse dell'attività sportiva da un lato, e della vita quotidiana (peraltro molto sacrificata) dall'altro, in un'ottica che tende sempre più a separare i due mondi. Efficace simbolo di questo bipolarismo è MIDORI, l'amica di sempre, l'alzatrice delle prime partite di scuola che, non possedendo le stesse doti di MIMÌ, non potrà seguire l'amica nell'attività agonistica professionale ma costituirà sempre una valvola di sicurezza dove MIMÌ potrà sfogare le frustrazioni e le tristezze che incontrerà sul suo cammino.

In *Mimì e la nazionale di palla a volo* la dimensione sportiva è piuttosto un tutt'uno con quella spirituale, di cui diviene un mezzo catartico per il miglioramento e l'eccellenza non solo dell'atleta, ma anche e soprattutto della persona, che impara e vive i valori della diligenza e del sacrificio, mantenendo fede ai propri ideali e al proprio impegno anche di fronte a eventi devastanti come la prematura e tragica morte dell'amato SUTOMU in un incidente d'auto. La pallavolo diventa lo sfogo in cui incanalare la rabbia e il dolore, che possono così essere «alchemicamente» trasformati in qualcosa di positivo, purché tale processo sia costruttivo e consapevole.

Quasi totalmente aliena da questa dimensione tragica e spirituale è la serie *Mila & Shiro*, che già nel titolo italiano mette in luce l'aspetto romantico che condisce le cinquantotto puntate dedicate alla «pel di carota» MILA HAZUKI, innamorata tanto della pallavolo quanto dell'aitante SHIRO, a sua volta abile pallavolista. Tanto seria e «prima della classe» è MIMÌ, quanto scapestrata e impulsiva è MILA, decisa sì a sottoporsi a tutto quanto sia necessario per primeggiare nella pallavolo, ma anche a lasciare spazio, nella sua vita, all'amore e alle amicizie. Inoltre in *Mila & Shiro* compare un maggior numero di comprimari importanti, che riuniscono l'ambiente sportivo e quello quotidiano, a partire dalle amiche e rivali NAMI e KAORI, per continuare con l'allenatore MITAMURA, giovane e accattivante ma comunque severo e determinato, e l'odioso DAIMON, abile *talent-scout* ma incapace di separare l'ambiente agonistico dalle proprie ambizioni personali. Acquista sempre maggiore rilievo il concetto di amicizia sportiva, per cui le migliori amiche di MILA non saranno praticamente mai le compagne di squadra, ma soprattutto le *rivali*. Il gruppo MILA-NAMI-KAORI (tutte elementi di punta delle rispettive squadre, la *Seven Fighters*, la *Unicorn* e la *Sunlight Players*) costituisce un trio che trova la sua ragion d'essere non solo a livello emotivo, ma anche a livello sportivo e tattico, essendo ciascuna specializzata in uno dei tre ruoli fondamentali della pallavolo: *attacco*, *ricezione*, *alzata*. Se allo

spettatore (e alle protagoniste) appare chiaro che un trio così affiatato, dal punto di vista umano e agonistico, potrebbe essere l'asso da calare in vista appunto delle future Olimpiadi, e quindi che tutte e tre le atlete dovrebbero essere definitivamente ammesse nella compagine olimpionica, i giochi di potere dell'ambiente sportivo di alto livello lasciano sempre gravare una pesante ipoteca su questa soluzione, che costituirà la conclusione, ideale ed effettiva, della serie.

Inoltre, sebbene MILA sia la protagonista, e nei tornei giapponesi conduca la *Seven Fighters* alla vittoria sia contro la *Sunlight Players* sia contro la *Unicorn*, sconfiggendo le rivali KAORI e NAMI, tuttavia queste ultime primeggiano sul piano rispettivamente della *maturità* e dello *spirito di sacrificio*. In particolare NAMI, ben lontana dallo stereotipo dell'«odiata rivale» di cui alcuni parlano (se non nelle primissime puntate), è il personaggio che più si avvicina, come carattere e come percorso di vita, proprio a MIMÌ: nel senso di responsabilità, nel rifiuto di scendere a compromessi, nel rapporto di sudditanza e conflittualità nei confronti dell'allenatore: come INOKUMA era stato per MIMÌ, così DAIMON è per lei, con la differenza che, mentre INOKUMA è crudelmente severo ma persegue un suo ideale sportivo puro, DAIMON rivela poco alla volta anche i lati più meschini del suo carattere, costringendo NAMI a essere in qualche modo sua succube. Più distaccata da questi eventi è KAORI, terzo vertice del triangolo, che costituisce l'anima più positiva e determinata del trio.

Un'altra differenza fondamentale fra le due serie è il diverso approccio al tema del sacrificio e del duro allenamento. Se questo tema è trattato sia in *Mimì* che in *Mila & Shiro*, il livello simbolico dei terribili sacrifici di MIMÌ è difficilmente raggiungibile. Non vi sono sequenze, in *Mila & Shiro*, che possano anche lontanamente ricordare le pesanti catene allacciate ai polsi di MIMÌ, autoimposizione finalizzata a rinforzare ossa e muscoli, che tuttavia prima di ottenere il risultato auspicato le provocherà lividi e ferite lancinanti. Nemmeno i massacranti allenamenti dell'allenatore DAIMON arrivano a un simile apice, e sembra in generale che, mentre in *Mimì* il sacrificio propriamente detto sia un *pattern* narrativo costante e generalizzato, onnipresente, in *Mila & Shiro* acquisti più i tratti dell'occasionalità.

Una dimostrazione, anche questa, che il passare degli anni sta determinando una graduale mutazione degli ideali della società giapponese, riconducendoli a una dimensione più quotidiana e meno estrema. La serie di MIMÌ ha lasciato il segno in quanto prima rappresentante «al femminile» delle serie sportive, ma anche perché portatrice di un messaggio estremamente forte e radicale, che lo spettatore occidentale filtra attraverso la sua sensibilità più pragmatica, operazione che invece in *Mila & Shiro* è compiuta alla radice dagli stessi sceneggiatori. Gli spettatori italiani si sono comunque divisi tra i *fans* dell'una o dell'altra serie, che raccolgono i consensi in base non solo alle scelte narrative ma anche e soprattutto a quelle ideologiche, più o meno estreme, più o meno moderate.

20. L'Uomo Tigre, il campione – Tiger Mask II

Prima serie L'UOMO TIGRE, IL CAMPIONE (TIGER MASK), Toei Doga – *sport* – 105 episodi – 1969-'71.

Storia originale tratta dal fumetto di Kajiwara Ikki, Tsuji Naoki
Sceneggiatura Tsuji Masaki *Disegni* Kimura Keiichiro *Regia* Tamiya Takeshi
Adattamento italiano Play World Film-CRC
Naoto Marco Bonetti, Oliviero Dinelli *Mister X* Nino Scardina
Prima trasmissione italiana Rete 4, maggio 1982

Seconda serie TIGER MASK II (TIGER MASK NISEI [id.]), Toei Doga – *sport* – 31 episodi – 1981-'82.

Storia Kajiwara Ikki, Tsuji Naoki *Regia* Morishita Takami
Adattamento italiano Play World Film con CRC
Tommy Aku-Uomo Tigre Oliviero Dinelli *Antonio Hinoki* Gabriele Carrara
Prima trasmissione italiana Tele 59, novembre 1983

Scheda di Francesco Filippi

Nella prima serie, l'UOMO TIGRE è un lottatore di wrestling *(o* catch*, o lotta libera) che, addestrato dalla malvagia associazione* Tana delle Tigri*, si ribella ai loro metodi scorretti e si dedica alla beneficenza nei confronti dell'orfanotrofio che anni prima lo ospitava quand'era piccolo. L'esempio di DATE NAOTO, l'uomo dietro la maschera, insegnerà ai bambini dell'orfanotrofio l'importanza della lealtà e della correttezza. Nella seconda serie invece, nettamente più debole della prima quanto ai contenuti (ma più spettacolare nella regia, nel design e nell'animazione), il giovane TATSUO (TOMMY), che da piccolo viveva all'orfanotrofio di RURIKO e ammirava NAOTO, sotto le spoglie di giornalista sportivo prende il suo posto come UOMO TIGRE, dopo aver anch'egli frequentato la scuola di combattimento di una* Tana delle Tigri *rinnovata e ancora decisa a prendere il controllo del* wrestling *mondiale.*

Un «eroe» dall'animo tormentato

Un giorno, sulla scena del *wrestling* giapponese, compare «il demone giallo», un lottatore mascherato che fa delle scorrettezze le sue virtù: è l'UOMO TIGRE, proveniente dalla *Tana delle Tigri*. Non importa venir squalificati, per l'UOMO TIGRE conta battere l'avversario e incassare il premio dell'incontro. Ma ben presto il suo rapporto con il pubblico si fa ambiguo, perché se da un lato esso viene attratto dalla spettacolarità della violenza, dall'altro è scandalizzato dal comportamento dell'atleta.

Nonostante le critiche, l'UOMO TIGRE trova il suo più accanito sostenitore nel piccolo KENTA, che vive nell'orfanotrofio gestito da VAZUKI e RURIKO. Quest'ultima, vedendo che il ragazzino si sta incamminando per una cattiva strada, fa direttamente appello al lottatore mascherato, richiamandolo alla sua responsabilità pedagogica: «Io so che anche tu hai un cuore, [...] per favore, spiegagli [a KENTA] che la vita non è quello che pensa e che dovrà vivere in maniera retta e onesta, anche se difficile». Ben sapendo quali siano le difficoltà di un orfano, NAOTO decide allora di cambiare la sua vita: «non combatterò mai più in modo scorretto, Kenta e Ruriko mi hanno dato un grande insegnamento. E anche se la Tana delle Tigri mi perseguita, mi difenderò onestamente. Prima combattevo per sfogare la violenza che avevo in me [per «vendicarsi del mondo»], ma adesso ho capito di amare la lotta leale. Mi batterò onestamente, lo giuro!». In linea con la diffusa ignoranza da parte della critica, sull'UOMO TIGRE si era anche espressa Marina D'Amato (cfr. M. D'Amato, *Lo schermo incantato*, cit., p. 175): «L'elemento principale, come modello di comportamento, è la morale machiavellica del "fine che giustifica i mezzi". La violenza anche sfrenata ha infatti una sua logica positiva perché culmina con l'annientamento del male. I valori maggiormente espressi sono quelli della forza e dell'individualismo».

Ad ogni modo, inizia così una lunga e difficile carriera sportiva all'interno della Federazione giapponese, che è ben lieta di accogliere i «veri lottatori», quelli che ricercano «la più difficile e la più lecita delle tecniche». Dopo vari tentennamenti, l'UOMO TIGRE sembra davvero riuscire non solo a scalare i vertici del *wrestling*, ma anche a sconfiggere lealmente tutti i lottatori malvagi inviati da *Tana delle Tigri*. L'ultimo incontro, quello contro GRANDE TIGRE, si rivela però più difficile del previsto, trasformandosi in un vero lago di sangue, dove la violenza esplode in tutta la sua drammaticità. NAOTO, martoriato dall'inaudita scorrettezza del nemico, in preda alla collera risponde al suo persecutore con altrettanta crudeltà, fino a ucciderlo. Se *Tana delle Tigri* è stata distrutta, NAOTO ha però apparentemente perso la scommessa della sua vita e decide di sparire dalla circolazione. «Ho distrutto Tana delle Tigri... ma a quale costo! [...] Mi sono trasformato in un vero carnefice... Perdono! Forse sarebbe stato meglio la morte... piuttosto che una simile incoerenza con me stesso e con i miei ideali di pace! Riuscirò mai a rivedere di nuovo Ruriko e i ragazzi senza vergognarmi per ciò che ho fatto?». Tutto perduto dunque? Nient'affatto, perché fino a quel momento, nonostante le insidie, l'UOMO TIGRE ha dato comunque tanti nobili esempi di onestà e il suo esempio non andrà perduto.

Una serie che funziona

Come fa una serie come *L'Uomo Tigre*, così povera nell'animazione, a coinvolgere un pubblico tanto ampio, sia in Giappone che in Italia? A parte l'originalità del soggetto (almeno nel 1969), possiamo notare come il design volutamente sporco ben si addica alle vicende, mentre l'animazione concentra le sue risorse nei momenti più significativi. Non dimentichiamo poi il frequente utilizzo di sfondi sur-

reali e di immagini oniriche, gli arditi movimenti di macchina che accompagnano le mosse più spettacolari, mentre le prospettive esasperate creano un efficace dinamismo e una buona profondità visiva anche quando si ha a che fare con disegni fissi. Trattandosi poi di una serie che gioca alla pantomima, facendo uso di un linguaggio iperbolico e grottesco, non stupisce il fascino che esercita sui piccoli spettatori. E pur rammentando il ruolo dell'intramontabile sigla italiana di Riccardo Zara, dalla melodia semplice e intrigante, non possiamo non rilevare come l'UOMO TIGRE sia sostanzialmente una figura affascinante (forse perché già collaudata): un'identità segreta, invischiata in una storia d'amore (a dir la verità molto platonica), solitudine, ingiustizie, lotta in difesa del mondo minacciato da un nemico esterno, questioni morali. Certo, in centocinque episodi ci si poteva aspettare qualcosa di più, la prolissità spesso si spreca, molte puntate risultano ripetitive, ma è anche vero che il centrale problema della violenza viene affrontato compiutamente.

L'Uomo Tigre *è un cartoon violento?*

Bisogna prima chiarire una questione fondamentale: quand'è che un programma televisivo è violento? Se tutto dipende dal sangue e dalle pallottole, allora *L'Uomo Tigre* è sicuramente violento. Sul ring infatti scorrono litri di sangue e riecheggiano dolorosi strepitii di ossa al limite della frattura. Ma se riteniamo che un programma sia violento quando abbandona lo spettatore (piccolo o grande che sia) davanti a messaggi ambigui, allora *non* è il caso del serial *L'Uomo Tigre*.

Secondo questo criterio, che – nel complesso – ci sentiamo di condividere, un film come *Arancia meccanica* di Stanley Kubrick non è da ritenere violento, perché è una raffinata argomentazione sui meccanismi stessi della violenza, in cui ogni dialogo ne presenta una diversa sfaccettatura, e nella quale allo spettatore (in questo caso adulto) vengono forniti gli strumenti per giudicare quanto viene rappresentato. Ciò ovviamente non significa che il film non possa venir frainteso (quante persone lo apprezzano per la sua spettacolarità senza cogliere la benché minima argomentazione su di essa); resta il fatto che, rispetto alla violenza del mondo reale, quella di *Arancia meccanica* si presenta cognitivamente più accessibile.

Senza ovviamente paragonare Tamiya a Kubrick, *L'Uomo Tigre* si presenta come un'analoga trattazione, per quanto semplificata, sulle dinamiche della violenza, che vengono messe alla portata dei telespettatori. Fondamentale il fatto che nel *cartoon* emerga, grazie al rapporto fra RURIKO e i bambini dell'orfanotrofio, che seguono in TV gli incontri del loro beniamino, il problema dell'*emulazione* della violenza, della sua carica fascinatoria e del suo potere ipnotico. Pedagogicamente parlando, si tratta di una preziosa occasione per una metariflessione: lo spettatore è infatti portato a chiedersi qual è il suo rapporto con l'UOMO TIGRE che sta vedendo in TV. Sorgono cioè le ambiguità del caso e i *doppi rispecchiamenti* fra spettatore reale e spettatore nell'*anime*, con il quale il bambino è portato a identificarsi. Un gioco di scatole cinesi e vouyerismi (il bambino, per assistere ai combattimenti televisivi dell'UOMO TIGRE, guarda in TV un *cartoon* dove ci sono dei bambini che guardano l'UOMO TIGRE in TV) che solleva interessanti riflessioni sul ruolo della TV, della «visione assistita» e della forza dei modelli televisivi in rapporto a quella dei modelli reali. Al pari di *Arancia meccanica*, diventa poi dominante il tema della spirale della violenza, in cui le vittime sono destinate a divenire a loro volta carnefici. Una morsa che non risparmia nemmeno l'UOMO TIGRE: perdendo questi la sua scommessa nel finale, ancora più feroce risulta la denuncia dell'implacabilità di questi meccanismi.

Ma NAOTO, nonostante tutto, risulta nel complesso una figura vincente, perché ha compiuto ogni sforzo per seguire la via della rettitudine. Innegabile che ciò costituisca un riuscito invito a seppure altrettanto, senza che noi, dall'altra estremità dello schermo, possiamo strumentalizzare come alibi le nostre umane difficoltà. NAOTO è un *eroe* proprio perché non è una persona straordinaria, e, se ci è riuscito lui, possiamo diventarlo anche noi.

21. Sasuke, il piccolo ninja – Judo Boy
Sasuke, il piccolo ninja
SASUKE, TCJ – *avventura* – 29 episodi – 1968-'69.

Storia originale tratta dal fumetto di Shirato Sanpei, ispirato al romanzo di Den Kazuo *Sceneggiatura* Tashiro Junzo
Regia Kawauchi Osamu, Onishi Kiyoshi *et al.*
Prima trasmissione italiana Canale 5, maggio 1981

Judo Boy
KURENAI SANSHIRO, Tatsunoko – *sport/avventura* – 26 episodi – 1969.

Soggetto originale Yoshida Tatsuo *Regia* Kuri Ippei
Adattamento italiano Manlio Camastro *Doppiaggio* Edizioni Miguel
Sanshiro Renzo Stacchi *Ken* Riccardo Rossi, Marco Guadagno
Luna Liliana Sorrentino *Tamir* Vittorio Guerrieri *Max* Giorgio Locuratolo
Mayuri Rosalinda Galli
Prima trasmissione italiana Telelibera Firenze, Giugno 1980

Scheda di Luca Di Martino

Il piccolo SASUKE *apprende dal padre,* ninja *della casta dei* sarutobi *(guerrieri al servizio dei signorotti del medioevo giapponese), le tecniche di combattimento* ninjitzu, *e nelle sue peregrinazioni difende gli oppressi dai signorotti locali. In un Giappone feudale e violento,* SASUKE *si scontra di volta in volta con* samurai e ninja *abilissimi nelle diverse discipline di lotta.*

Il padre di SANSHIRO, *maestro del* judo, *viene ucciso da un fantomatico «uomo da un occhio solo». Su di una moto e in compagnia di un ragazzino e di un cane,* SANSHIRO *parte alla ricerca dell'assassino, avendo come unico indizio l'occhio di vetro perso dal criminale sul luogo del delitto. Dopo una serie di scontri con altrettanti individui mancanti di un occhio, solo alla fine dell'*anime SANSHIRO *troverà l'uomo che cerca.*

Sasuke e *Judo Boy* appartengono a un periodo in cui il Giappone stava attraversando un forte *boom* economico. Alla fine degli anni Sessanta nell'Arcipelago si stavano gettando le basi per un'ulteriore ripresa che si sarebbe rivelata rosea. Il confronto con il passato divenne giocoforza una necessità alla quale i giapponesi andarono incontro, tanto che oggi la civiltà nipponica è nota nel mondo per i contrasti (ma anche per le armonie) fra tradizione e innovazione. Nel campo degli *anime* questo fenomeno si avvertì con una certa risonanza e in base ad almeno due atteggiamenti diversi: uno critico e «storicistico» e un altro con toni progressisti e fiancheggiatori educativi. È per l'appunto con questi due registri stilistici e ideologici che vengono affrontati i temi di *Sasuke* e di *Judo Boy*, che sebbene uniti dal *leitmotiv* delle arti marziali divergono nell'approccio valoriale.

Infatti per il piccolo SASUKE le arti marziali non sono altro che un «mezzo di sostentamento» se non di sopravvivenza. Il padre del piccolo eroe, *ex-sarutobi* del signore SANADA, insegna al figlio la sua arte proprio perché lui possa difendersi dai sicari che lo braccano. *Sasuke* possiede parecchi punti in comune con il *manga* (e poi anche *anime*) *L'invincibile ninja Kamui* (*Ninpu Kamui gaiden*, 1969), anch'esso, non a caso, opera di Shirato, e ciò che sorprende forse maggiormente è la precisione nella ricostruzione scenografica e «atmosferica» di un periodo storico così complesso per il Giappone, nel quale le lotte tra vari signori per la supremazia sul territorio insanguinavano le regioni e costringevano a rapidi cambiamenti di giogo. In tale marasma di lotte, si muovono questi «reietti» che, costretti a fuggire dai nemici ma anche dagli ex-amici, sono obbligati alla solitudine.

Se questa condizione può essere considerata vessatoria per un adulto, la sua gravità si acuisce quando a subirla è un bambino come SASUKE. Anche se basato sulla tradizione, *Sasuke* porta avanti un ideale avverso al tradizionalismo e nazionalismo esasperato all'americana. D'altra parte non potrebbe essere altrimenti, visto che il piccolo *ninja*, costretto a difendersi giorno dopo giorno da sempre più letali nemici – fra i quali abbondano guerrieri suoi coetanei – desidera la pace e una mamma che esalti in lui l'innocenza che purtroppo sta rapidamente perdendo. Il Giappone feudale, dunque, viene visto come tempo di barbarie, forse in termini un po' folcloristici, ma popolato abbastanza realisticamente da avventurieri, *desperados*, mercenari, *ronin* (*samurai*

senza padrone) e signorotti che hanno più a cuore i tesori dei loro forzieri che il benessere della regione che amministrano.

Ora, mentre *Sasuke* rappresenta la paura che domina in un periodo in fondo oscuro della storia giapponese, in *Judo Boy* le tradizioni sono fulcro di prestigio e rispettabilità. Il *judo* che viene praticato da SANSHIRO serve da scusa agli autori dell'*anime* per accattivarsi non solo le simpatie di un pubblico giovane che studia le arti marziali a scuola, ma anche per impartire – al di là della contingenza narrativa che vede SANSHIRO impegnato in un'ostinata vendetta – un insegnamento di costanza e maturità. Al principio della serie, infatti, il giovane SANSHIRO è quantomai irruento, ma – come spesso avviene per molti altri personaggi degli *anime* – maturerà con l'evolversi della storia fino a guadagnare, come «premio» finale per la sua costanza, l'agognato scontro con l'«uomo da un occhio solo». Questa misteriosa figura, nell'immaginario comune giovanile, non solo viene a rappresentare tutte le paure per il futuro, ma «sposta» il termine di paragone ideale che tutti i giovani possiedono nei confronti del padre. Con l'uccisione del genitore di SANSHIRO, l'uomo da un occhio solo «ruba» la maggiore età al giovane. Il padre *judoka* è nel ricordo di SANSHIRO una figura severa e dura ma onorevole, con la quale prima o poi ogni figlio *deve* avere a che fare. Lo spostamento di questo conflitto generazionale, determinato dall'uccisione di suo padre, priva SANSHIRO della realizzazione di questo confronto e costringe il ragazzo alla *ricerca*. In ultima analisi il giovane non vuole solo vendicare il padre, ma anche trovare la propria resa dei conti per attestare la sua maturità. È come se l'*avatar* di suo padre vivesse nel corpo selvaggio dell'uomo da un occhio solo, con il quale SANSHIRO deve scontrarsi per un doppio fine: da un lato, pervenire a un più alto grado di responsabilità personale, passando alla fase dell'età adulta e della maturità; dall'altro, ristabilire un equilibrio sul piano materiale.

La tradizione «sportiva» (il *judo*, il *karate* e altre varietà di lotta orientale sono arti dello *spirito* prima che del corpo) acquista così una valenza di «medium» per la maturazione fisica e soprattutto interiore dell'individuo; ma, mentre in *Judo Boy* l'arte marziale evolve l'uomo verso una forma più alta e consapevole di se stesso, in *Sasuke* le tecniche di combattimento creano nell'individuo come una «regressione» sul piano umano, salvandolo nel caso specifico del piccolo *ninja* solo in virtù della sua levatura morale *eroica* e della sua condizione innocente di bambino. Due facce perciò della stessa moneta: la veste sacrale della giubba da *judoka* di SANSHIRO assume tutto il suo portato simbolico nel momento della dinamica *vestizione* al momento dello scontro, e i movimenti rituali, ripetuti ogni puntata, *in nuce* assomigliano per un verso alle fasi di trasformazione dell'automa nelle serie robotiche, *topos* imprescindibile dell'animazione giapponese, e per l'altro ricordano i cambi d'identità dei supereroi americani. A differenza che nelle serie di robot, tuttavia, nel caso di *Judo Boy* non ci sono parti meccaniche da combinare, ma viene rappresentata l'unione fra l'*arte*, ossia la giubba, e l'*individuo*, in un momento sacrale e colmo di *pathos*. Invece, per quel che riguarda *Sasuke*, l'inganno, l'illusione non devono essere necessariamente sacralizzati, ma anzi «smontati», descritti con tono didascalico, come per essere esorcizzati. Nella serie ricorrono infatti delle pause narrative in cui vengono descritte molte delle tecniche *ninja*, inaugurando un'usanza che verrà seguita in molti altri *anime* coevi o successivi.

I comprimari di SANSHIRO sono un grottesco ragazzino e un bizzarro bassotto, palesi appigli figurativi alla giovane età degli spettatori ideali del *cartoon* e pretesto per brevi intermezzi con i quali allentare la tensione narrativa; in *Sasuke* invece il principale comprimario è il padre del *ninja*, che anzi esalta la tensione nelle sue manifestazioni di rimprovero o quando avverte il figlio di qualche pericolo imminente; in tal senso il genitore di SASUKE costituisce il legame con la maggiore età e dunque con una visione poco spensierata della vita. Anche da ciò si evince l'*inversione* cronologica e psicologica dei due protagonisti: SASUKE legato all'infanzia ma mosso verso l'età adulta, SANSHIRO quasi adulto ma legato all'adolescenza dai comprimari e soprattutto dalla morte prematura del padre.

Le differenze legate allo spirito che dovrebbe dominare le arti marziali si avvertono anche nel concetto di *lealtà*. In *Judo Boy* chi non combatte con lealtà non è degno di rispetto; viceversa in *Sasuke* la lealtà è una vera e propria chimera, dato che sopravvive solo chi escogita il miglior trucco. Ciò rende *Sasuke* una serie di discreto realismo, che non teme di mostrare allo spettatore non solo tecniche di combattimento parossistiche, tantomeno esempi di bieca umanità, visto che anch'essa popola il mondo. Per quel che riguarda il lato cinematografico, in *Judo Boy* vi è una fitta presenza di inquadrature statiche, quasi «fotografiche», volte a massimizzare la tensione degli scontri. Un espediente che aggiunge *pathos* ai duelli, ma non l'unico, perché le riprese dei corpi impegnati nei combattimenti contribuiscono a dare a tali scene un forte senso di movimento, nonostante la scarsa animazione. A proposito di *Sasuke*, le linee cinetiche che seguono i salti dei personaggi, l'attenzione per i particolari nonostante il design grottesco e caricaturale, nonché i diversi punti di osservazione delle varie scene, fanno di questo *anime*, per l'epoca in cui fu realizzato, un prodotto molto cinematico. La spiegazione delle tecniche *ninja*, inoltre, spesso attendibili (ma non sempre, prevedibilmente), inspessiscono «storicamente» la vicenda, che già si presenta di per sé molto avvincente.

In ultima analisi, l'uso delle arti marziali per la società giapponese rappresenta una «parabola» che può essere ascendente o discendente, a seconda della disposizione psicologica e morale con la quale ci si avvicini a tali discipline. In Italia queste serie ebbero un discreto ma episodico successo, in quanto lontane dalle nostre «abitudini» con riguardo ai temi avventurosi; innescarono però fra i bambini una serie di pratiche ludiche da non sottovalutare, ad esempio i tentativi di indossare «al volo» una giacca, magari rossa (proprio come SANSHIRO) o di saltare sugli alberi e «mimetizzarsi» fra i cespugli come i più esperti *ninja*: delle pratiche probabilmente fino allora inusitate, che lasciano intendere ancora una volta il grado di innovatività tematica e di «creatività» diffuso fra i piccoli spettatori italiani dalle serie giapponesi.

22. La spada di King Arthur

Prima serie **ENTAKU NO KISHI MONOGATARI MOERO ARTHUR [LA STORIA DEL CAVALIERE DELLA TAVOLA ROTONDA: BRILLA, ARTHUR], Toei Doga – *avventura/classico* – 30 episodi – 1979-'80.**

Soggetto e sceneggiatura Mikuriya Satomi *Regia* Akehi Masayuki
Design Noda Takuo *Musica* Kikuchi Shunsuke, Hotomi Kogo

Seconda serie **MOERO ARTHUR – HAKUBA NO OJI [BRILLA, ARTHUR! IL PRINCIPE DAL CAVALLO BIANCO]), Toei Doga – *avventura/classico* – 22 episodi – 1980.**

Regia Morishita Kozo, Orai Akinori *Design* Noda Takuo
Adattamento e doppiaggio italiani Studio TN7
Artù Andrea Ward *Lancillotto* Riccardo Rossi *Re Lavik* Gino Donato
Prima trasmissione italiana Italia 1, ottobre 1981

Scheda di Francesco Filippi con Maria Grazia Di Tullio

Re Artù fra realtà e leggenda

Lo sterminato *corpus* storico-letterario che nei secoli si è stratificato e cristallizzato attorno a questo personaggio si rivela un torbido crogiolo di realtà e leggenda, di storicità e mito, in cui l'insieme di diverse tradizioni culturali, orali e scritte, si sono fuse e sovrapposte, nel corso dei secoli, dando vita ovviamente anche a divergenze e contraddizioni. Se le prime testimonianze non parlano di uno *status* regale a proposito di ARTÙ, è invece ad alcune tradizioni orali e scritte che vanno attribuiti gli aspetti magici e spirituali, tenebrosi, e la presenza di esseri fantastici. Fondamentale poi è l'apporto della cultura medievale, che inserisce ARTÙ nella tradizione cavalleresca dell'«amor cortese», segnata da una forte componente cristiana. Ecco allora una serie di elementi, come la lealtà, la difesa dei deboli, il viaggio avventuroso (metafora della maturazione interiore) e l'idealizzazione della donna amata, cui dedicare le proprie imprese.

La trasposizione in anime

La prima serie dedicata a RE ARTÙ si rivela una felice trasposizione, anche se non mancano elementi innovativi. Il carisma di RE ARTÙ rispecchia la prima tradizione

letteraria, mentre alla seconda vanno ricondotti il prestigio, la bontà, l'umiltà e la bellezza che ritroviamo nel personaggio. Come forse era prevedibile, sono venute meno le dimensioni della sensualità e le implicazioni adultere e incestuose.

Se lo schema narrativo della serie appare semplificato (i ben duecentocinquanta cavalieri della Tavola Rotonda si restringono al solito quintetto di personaggi), esso comunque non risulta riduttivo. Inoltre, mentre l'ambientazione storica è affidabile, supportata da convincenti atmosfere gallesi, la toponomastica si rivela spesso frutto di fantasia, al pari di alcuni personaggi secondari. Ma se la presenza di cambiamenti nello sviluppo delle vicende dei protagonisti (ARTÙ, LANCILLOTTO, TRISTANO, PERCIVAL – o PARSIFAL – e GUERRETH) e di elementi palesemente nipponici (il design delle armature o alcune armi) può far storcere il naso ad alcuni studiosi arturiani, è innegabile tuttavia che la serie TV si giovi di un ottimo approfondimento psicologico nella caratterizzazione dei personaggi. Le divergenze tra il *cartoon* e la tradizione insomma non mancano, ma d'altra parte la tradizione stessa non si dimostra certo un *corpus* unitario e coerente; l'importante è che nella serie TV siano rimasti lo spirito e l'incisività delle imprese di RE ARTÙ. Da tutte queste osservazioni si discosta invece la seconda serie, un forzato seguito della precedente, decisamente banale e infantile, per quanto non privo di alcuni spunti interessanti.

Dal punto di vista filmico *La spada di King Arthur* mette in luce una buona fattura: indubbiamente l'animazione è ridotta all'osso, tuttavia il montaggio audiovisivo riesce efficacemente a catturare l'animo degli spettatori. Fondamentale al riguardo è la colonna sonora, in grado di alternare gli avvincenti accompagnamenti musicali a momenti di silenzio e a quelli in cui emergono solo i rumori di scena; quindi attraverso un gioco di pieni e vuoti sonori l'attenzione dello spettatore difficilmente cade nella noia. Importante poi l'atmosfera intensa creata dalle ombreggiature, spesso molto marcate, che ben si sposano con il design elegante dei personaggi.

Il secondo adattamento italiano

Alla fine degli anni Novanta la serie di RE ARTÙ è stata ripresentata da Mediaset con un nuovo doppiaggio, che rivela un intervento censorio sottile e devastante, dotato di un'inquietante sistematicità, che ha trasformato una serie ricca e stimolante in un prodotto asettico. Manca infatti ogni riferimento alla cultura medievale, religione compresa, e tutto ciò che, in pratica, esuli dall'esperienza quotidiana delle nuove generazioni. Il livello linguistico si è incredibilmente abbassato, omettendo le costruzioni verbali meno piatte (come i passati remoti e i congiuntivi) e i termini che superano un linguaggio da prima elementare (dire, fare, andare, o poco più). Sono poi venute meno le frasi che implicano un ragionamento articolato; inoltre tutti gli «spazi vuoti», ovvero i momenti in cui il ritmo narrativo rallenta e viene lasciato lo spazio per la riflessione e l'attivo coinvolgimento emotivo dello spettatore, sono stati riempiti da un asfissiante narratore, assente nella versione precedente.

La censura non ha poi risparmiato tutti i termini o le immagini che richiamano una negatività (indipendentemente dal contesto in cui sono stati utilizzati), compresi i riferimenti all'origine nipponica dell'*anime*. Se con questi ultimi tipi di interventi si vogliono prevenire le lamentele da parte delle generazioni adulte, con il primo tipo di manipolazioni si intende invece evitare qualunque tipo di *disagio cognitivo* negli spettatori. Non avendo né gli stimoli né lo spazio per *pensare*, questi ultimi non si pongono il problema di cambiar canale, sentendosi perfettamente a proprio agio in un mondo che non presenta nulla di nuovo – ma poco importa se non stimola affatto la crescita personale. Se il recente riadattamento subito da *La spada di King Arthur* costituisce forse un caso limite, è pur vero che alle sue spalle ci sono anni e anni di interventi manipolatori privi della benché minima premura pedagogica. Non conta che i messaggi vengano assorbiti inconsapevolmente dagli spettatori e non importa quali siano la ricchezza e lo spessore del loro immaginario: l'importante è che tutti – sponsor, genitori, opinione pubblica, mass media – siano «felici e contenti», credendo di avere sotto controllo una situazione che sta invece erodendo ogni capacità di scelta critica nei bambini.

In conclusione, ci si potrebbe chiedere se davvero è questo il prezzo da pagare ai cantori del secolo XXI, se davvero i bambini non meritino qualcosa di meglio. Francamente pensiamo che non si possa accettare una situazione di questo tipo, almeno fin quando ci ricorderemo che *è possibile* pensare a una televisione *diversa*.

Su ARTÙ cfr. C. Alvar, *Dizionario del ciclo di Re Artù*; G. Agrati - L. Magini (a c. di), *Merlino l'incantatore*; J. Boulenger (a c. di), *I romanzi della Tavola Rotonda*; C. De Troyes, *I romanzi cortesi*; E. Jenkins, *Il mistero di Re Artù*; T. Malory, *Storia di Re Artù e dei suoi cavalieri*. Per altre notizie sulla serie animata di ARTÙ e sul suo nuovo adattamento cfr. F. Filippi, *Perché riadattare?*, «Manga Giornale» n. 8, cit.

23. Lupin III

Prima serie LE AVVENTURE DI LUPIN III (LUPIN SANSEI [LUPIN III]), Tokyo Movie – *avventura* – 23 episodi – 1971-'72.

Storia originale tratta dal fumetto di Monkey Punch
Character design Yasuo Otsuka *Regia* Osumi Masaaki, Takahata Isao
Adattamento italiano Tecnosound *Lupin* Roberto Del Giudice
Jigen Germano Longo *Gôemon* Enzo Consoli
Fujiko Serena Spaziani *Zenigata* Enzo Consoli
Prima trasmissione italiana Italia 1, dicembre 1979

Seconda serie LE NUOVE AVVENTURE DI LUPIN III (LUPIN SANSEI [LUPIN III]), Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 155 episodi – 1977-'80.

Sceneggiature Shiroyama Noboru, Kaneko Yutaka
Coordinamento generale Kiyonobu Suzuki *Musiche* Ono Yuji
Riprese Hasegawa Hajime, Kobayashi Kenichi
Direttore dell'animazione Kitahara Takeo *Regia* Mikuriya Kyosuke, Mikamoto Yasumi, Ishiguro Noboru, Yoshida Shigetsugu
Adattamento italiano Cinitalia Edizioni
Lupin Roberto Del Giudice *Jigen* Sandro Pellegrini *Gôemon* Massimo Rossi
Margot (Fujiko) Piera Vidale *Zenigata* Marcello Brando
Prima trasmissione italiana Tele 59, 1982

Terza serie LUPIN, L'INCORREGIBILE LUPIN (LUPIN SANSEI – PART III [LUPIN III, PARTE III]), Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 49 episodi – 1984-'85.

Regia Aoki Yuzo *Aiuto regista* Yoshida Shigetsuru *Animazione* Araki Shingo
Adattamento italiano Mito Film *Direzione del doppiaggio* Vittorio Di Prima
Lupin Roberto Del Giudice *Jigen* Sandro Pellegrini *Gôemon* Vittorio Guerrieri
Fujiko Alessandra Korompay *Zenigata* Enzo Consoli
Prima trasmissione italiana Italia 1, 1987

Scheda di Luca Di Martino

Tutte le serie raccontano le avventure del ladro ARSENE LUPIN III *(in Italia* ARSENICO, *detto* LUPIN*), ispirato al personaggio creato da Maurice Leblanc nel 1907 e con accenni al* ROCAMBOLE *di Ponson du Terrail (1859) e al* JAMES BOND *di Ian Fleming (1953). Il campo d'azione in cui* LUPIN *svolge la sua attività è all'inizio il Giappone, dove si è trasferito. Nella seconda serie, il ladro gentiluomo si apre alla conquista delle ricchezze mondiali. Amici e complici dei suoi colpi sono* JIGEN DAISUKE, *esperto tiratore,* ISHIKAWA GÔEMON XIII, *samurai dalla spada invincibile, e* MINE FUJIKO (MARGOT), *seducente ladra pronta a cambiar fazione per il suo tornaconto. I quattro vengono inseguiti dall'*ISPETTORE ZENIGATA *dell'*Interpol *(chiamato affettuosamente* ZAZÀ *da* LUPIN*), che come il suo predecessore* LENORMAND *è destinato all'insuccesso.*

In *Lupin III* i temi affrontati sono moltissimi e sempre vari, e questo permette al personaggio principale di sfuggire ai consueti *clichés*, diventando una figura originale di un genere orientato verso la dissacrazione. Un *ladro* come protagonista: per giunta il delinquente non ruba per una giusta causa, ma lo fa per placare una «fame

di sfida». Nel giappone del *boom* economico LUPIN esula dalla normale «opera lavorativa», ma affida il proprio sostentamento spirituale e materiale al suo genio.

Non tutti si sono accorti che fondamentalmente le serie di *Lupin* sono state ideate come avventure *on the road*. Vagano così i tre amici di sempre: LUPIN, JIGEN e GÔEMON. I tre non sono consueti ladruncoli: frequentano i migliori alberghi (specialmente LUPIN), bevono i migliori liquori (specialmente JIGEN), meditano e riflettono sul senso della vita (specialmente GÔEMON). Quello che sorprende di questi personaggi sono le sfaccettature delle loro personalità che, anche se tendenzialmente idealizzate, brillano per un aspetto in particolare: l'estro inventivo per LUPIN, la bilanciata precisione per JIGEN, la coerente disciplina per GÔEMON.

A seppure da elemento «incoerente» fra i tre subentra FUJIKO: seducente, infida, ipocrita, opportunista, avida e apparentemente senza sentimenti, FUJIKO sa di avere un ascendente su LUPIN, visto che il lato misogino e misantropo di JIGEN lo porta a evitarla e GÔEMON, una volta rimasto scottato da lei, per coerenza le si è allontanato. Il legame tra LUPIN e FUJIKO è invece improntato sulla *sfida*, poiché, a giudicare dai velati riferimenti delle serie, pare che una volta il celebre ladro sia riuscito a «rubare l'intimo tesoro» di FUJIKO: considerato che LUPIN sembra mostrare un particolare attaccamento a quel tipo di «ricchezza», per lui ritentare «il colpo» è doveroso e solo in questo ambito FUJIKO riesce con lui ad averla vinta, e cioè quando il nostro eroe diventa troppo sensibile alle sue grazie. Per quanto riguarda il resto, LUPIN è un gran *viveur* e macchine, donne e gioco d'azzardo sembrano far da cornice alle sue avventure che, almeno nella prima serie, erano basate su temi più spregiudicati. Essa però non ottenne il successo sperato, anche se negli ultimi dieci episodi intervenne la mano del grande Miyazaki Hayao per l'animazione; tuttavia le prime ventitré puntate gettarono le basi della canonizzazione *noir* del personaggio, che ancor oggi per molti *fans* rimane la migliore. Si tratta di quel *pout-pourri* narrativo che con un metro tutto italiano potremmo ricondurre al DIABOLIK delle sorelle Giussani aggiungendovi l'ALAN FORD di Max Bunker e Magnus.

Come si può facilmente evincere, non esiste niente di tanto «amorale» inventato dai giapponesi, che gli italiani non abbiano già singolarmente codificato. Se si volesse comunque paragonare lo stile di vita di LUPIN ai crismi di vita quotidiana espressa narrativamente, verrebbe subito in mente il corso delle missioni di JAMES BOND e non a caso, visto che in tutte le serie abbondano le maschere per i perfetti camuffamenti, le auto veloci, i congegni dalle minime dimensioni e un abbigliamento (almeno nella logica del *cartoon*) dai toni impeccabili anche nei frangenti più informali. Il rischio era quello di rendere la serie troppo seriosa e allora, mutuando la comicità del *manga*, sono intervenuti elementi umoristici. In prima istanza, una *Fiat 500*; in seconda battuta il fatto che JIGEN per esempio non sappia sparare senza cappello visto che la sua falda anteriore gli serve da mirino; la spada di GÔEMON, che taglia navi e palazzi ma non riesce a nettare il burro, e la figura dell'ispettore ZENIGATA KOICHI, confidenzialmente chiamato ZAZÀ e che chiama LUPIN, in un'improbabile traduzione nostrana, «Arsenico e vecchi merletti», come il titolo italiano di un film di Frank Capra.

Il modo di essere di ZENIGATA diventa sempre più ridicolo in concomitanza della seconda serie, nella quale LUPIN è portato a viaggiare e l'ispettore è costretto a seguire le tracce del malfattore contattando le polizie di tutto il mondo. L'aspetto internazionale ha senza dubbio giovato alla figura del ladro, che durante le avventure in patria sembrava ridotto a una condizione locale nella quale il suo modo di essere appariva inverosimile nell'ottica di uno scontro interculturale tra spirito «europeo» e tradizione giapponese. Tutto questo è visibile nel primo incontro/scontro con GÔEMON, alfiere del tradizionalismo nipponico, per la conquista del cuore di FUJIKO, la quale si rivelerà ingannatrice per entrambi. Nella seconda serie, tuttavia, gli elementi improbabili si sono moltiplicati: questo ha fatto sì che si desse più spazio alla narrazione e alla comicità, sacrificando tuttavia le atmosfere introspettive e l'azione «adulta» della prima serie. La fisionomia dei personaggi e le loro caratteristiche restano delle pietre miliari di costruzione immaginifica. Il sorriso sbilenco di LUPIN acquista la medesima espressività del gesto fulmineo dell'estrazione dell'arma di JIGEN o della rilevante pausa fra il termine dell'azione di spada e il suo solenne rinfodero da parte di GÔEMON: questi gesti possiedono un carico significativo e drammatico, che di volta in volta comunicano il colpo di scena che avrà luogo di lì a poco.

Ciò ha anche determinato il successo di tre serie e circa diciassette film tra *specials* TV, OAV e pellicole cinematografiche: il personaggio di LUPIN, forse come JAMES BOND, è capace di risorgere dalle proprie ceneri e di aderire alle avventure dalla trama più disparata con la medesima coerenza.

Il processo di revisione avvenuta su LUPIN lungo trent'anni non ha intaccato l'identità profonda del famoso ladro, anche se sulla sua persona si sono avvicendati molti sceneggiatori. Professionista del crimine e dilettante della carità, LUPIN non disdegna le buone azioni, che spesso hanno come destinatari innocenti, fanciulle, reietti o bambini: la molla che fa scattare questo processo di cambiamento in lui, che in fin dei conti non cancella la lista delle sue malefatte, è il senso di sfida e di pericolo al quale va incontro come una farfalla va incontro alla luce di una lampada.

24. Occhi di Gatto

Prima serie CAT'S EYE [id.], Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 36 episodi – 1983-'84.

Seconda serie CAT'S EYE [id.], Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 37 episodi – 1984-'85.

Storia originale tratta dal fumetto di Hojo Tsukasa
Produttore Fujioka Yutaka *Character design* Sugino Akio
Supervisione dei disegni Hirayama Satoshi, Tsukada Nobuko
Regia Takeuchi Yoshio, Takahashi Hirokata (seconda serie)
Voci italiane: Sheila Claudia Razzi *Kelly* Barbara Castracane
Tati Susanna Fassetta *Matthew* Teo Bellia *Alice* Piera Vidale
Prima trasmissione italiana Italia 1, 1986

Scheda di Valentina Semprini

Le tre affascinanti sorelle KELLY, SHEILA e TATI (in Giappone RUI, HITOMI e AI), gestiscono il bar Cat's Eye, *a Tokyo. Questa occupazione è tuttavia una copertura per la loro attività segreta, ovvero quella di ladre di opere d'arte; non per fanatismo collezionistico, tuttavia, né per interesse economico, ma come strumento per la ricerca del padre scomparso. Pare che infatti, interpretando e decifrando una serie di indizi nascosti nelle tele dipinte dal padre, o in alcuni oggetti da lui posseduti, sia possibile ricostruire la sua attuale posizione, dopo anni trascorsi senza avere sue notizie per via di un insieme di pericoli legati a frange naziste sopravvissute dai tempi della Seconda guerra mondiale (il padre delle tre ragazze è infatti di origine tedesca). A contrastare le ladre in questa loro impresa è MATTHEW (TOSHIO), fidanzato di SHEILA ma anche detective di polizia e ignaro della vera identità di* Occhi di Gatto *(il nome con cui le tre ladre si firmano), che della caccia alla banda ha fatto una vera e propria ragione di vita, imponendosi fra l'altro di non chiedere SHEILA in moglie finché non avrà arrestato le ladre.*

Il tratto più evidente della serie *Occhi di Gatto* è il gusto per una certa forma di *paradossalità*, impostata dall'autore del *manga*, Hojo Tsukasa, e fedelmente ripreso nelle due serie animate. Paradossale è l'evidenza dell'identità fra la banda di ladre chiamata *Cat's Eye* e le tre sorelle, che gestiscono un bar con il medesimo nome; evidenza che però è tale solo per lo spettatore, ma non per i poliziotti a cui non viene neppure in mente che le tre adorabili bariste possano essere anche le tre abilissime ladre. Paradossale è anche il rapporto fra SHEILA e MATTHEW: ragazza incantevole la prima, giovanotto un po' imbranato e timido il secondo, che tuttavia è anche un bravo poliziotto, in grado di escogitare astuti piani sempre in grado di mettere in seria difficoltà le tre ladre. MATTHEW è il classico personaggio che, sebbene attivo e capace nel suo lavoro, mostra un carattere fragile e impacciato quando si tratta di affrontare la sua vita sentimentale: non solo perché antepone il successo contro *Occhi di Gatto* al fidanzamento con SHEILA, ma anche perché il suo rapporto con lei, benché ufficializzato, rimane fermo a un livello platonico – almeno agli occhi dello spettatore – che mal si adatta alla prorompente bellezza della giovane donna. In altri termini i due mostrano la loro appartenenza alle diverse facce della società che

abitano, in maniera che l'onestà e il conformismo del primo tendono a identificarsi con uno *status* piuttosto banale quando non mediocre (dal quale tuttavia è possibile sollevarsi), mentre l'anticonformismo e la vita segreta della seconda mostrano invece di appartenere a tutt'altro genere di quotidianità. Scheggia impazzita nell'ambito di questo quadro dalla struttura binaria (MATTHEW/SHEILA, poliziotto/ladra, banalità/anticonformismo) è ALICE, collega di MATTHEW, poliziotta caparbia e cocciuta, che quasi da subito riconosce nelle tre bariste la famigerata banda, senza però mai riuscire a provarlo. La presenza di questo personaggio funge quindi da catalizzatore sia per scene di grande tensione, sia per sequenze ironiche e umoristiche.

D'altra parte più o meno tutti i personaggi sono tasselli che vanno a formare un microcosmo umano numericamente molto contenuto ma tematicamente abbastanza vario e topicizzato. In particolare le tre sorelle rivestono ruoli che vanno al di là della struttura, binaria anche stavolta, di protagonista (SHEILA) e «spalle» (KELLY e TATI). Infatti KELLY, in qualità di sorella maggiore, viene definita per mezzo di elementi estetici e caratteriali che le impongono di assumere in realtà il ruolo della madre putativa, in particolare nei confronti della sorella più piccola, TATI. Da notare che KELLY non ha alcun legame sentimentale e, sebbene a volte nella sua vita entrino degli uomini, il legame si scinde ancora prima di saldarsi in quanto la sua esistenza è unicamente dedicata alla famiglia. Da questo punto di vista SHEILA assume un ruolo più maturo, in grado di separare la vita sentimentale dagli obblighi verso il padre e le sorelle. Infine TATI, genio dell'elettronica in grado di costruire congegni degni di DIABOLIK, gode di una caratterizzazione molto semplice basata sull'età: un'adolescente che, sebbene viva in maniera responsabile la missione che condivide con le sorelle, tuttavia a volte si lascia andare a comportamenti immaturi.

Al di là delle singole caratterizzazioni, il trio delle sorelle ladre è soprattutto portatore di un deciso elemento *erotico* che ha grande importanza nel *manga* come nell'*anime*. La provocante bellezza delle protagoniste (matura e prosperosa KELLY, longilinea e flessuosa come una top model SHEILA, ancora acerba TATI) è probabilmente il terzo fattore fondamentale della serie, insieme al lato avventuroso e a quello sentimentale. Giacché infatti il rapporto fra MATTHEW e SHEILA si colloca, come si diceva, su un livello puramente platonico, l'elemento erotico deve spuntare altrove, e lo fa inserendosi nel filone avventuroso: così le tre ladre agiscono vestendosi con attillatissimi costumi, simili a normali tute da acrobica, che mostrano ogni lato del loro fisico benvoluto dalla natura e allenato dalle continue missioni. La sigla originale giapponese, che in Italia è stata solo parzialmente proposta, mostra inoltre una SHEILA particolarmente conturbante, ritratta in pose provocanti eppure, in un certo senso, *sofferte* (come la sequenza in cui la ragazza si abbraccia alludendo, seppure in modo *soft*, a una pratica autoerotica). L'elemento dell'*erotismo represso* è stato recepito in Italia in maniera piuttosto ridotta rispetto all'originale *anime* giapponese, in particolare per via della già citata censura sulla sigla, che ha pertanto estirpato un'importante chiave di lettura. Restano almeno le bellissime inquadrature che raccontano i colpi messi a segno dalle tre ladre: emozionanti inseguimenti sui tetti, voli radenti su deltaplani, attimi di tensione davanti ai timer di bombe innescate (ma anche le «vibrazioni» delle prosperità delle tre ladre). Il tutto è reso da una regia dinamica che trova la sua massima efficacia nelle sequenze veloci e nei movimenti, scattanti e rapidissimi e che però non perdono di fluidità.

Su *Occhi di Gatto* cfr. soprattutto il fumetto, in corso di pubblicazione per i tipi della Star Comics nella collana «Starlight», e il dossier in due parti su «Speciale Ukiyo» nn. 5-6, che contengono soprattutto un ampio servizio su *Lupin III*: a essi si rimanda per tutte le notizie relative ai ladri più famosi degli *anime*.

25. Ken il guerriero

SEKIMATSU KYUYOSHU DENSETSU – HOKUTO NO KEN [LA LEGGENDA DEL MESSIA DELLA FINE DEI TEMPI – IL COLPO DELL'ORSA MAGGIORE], Toei Doga – *avventura/fantascienza*
***Prima serie* 109 episodi – 1984-'87 *Seconda* 43 episodi – 1987-'88.**

Storia originale tratta dal fumetto di Hara Tetsuo e Bronson
Regia Ashida Toyoo *Character design* Suda Masaki
Adattamento italiano CRC Compagnia Realizzazioni Cinetelevisive
Direzione del doppiaggio Bruno Cattaneo. *Ken* Alessio Cigliano *Bart* Graziella Polesinanti, Alessio Cigliano, Giorgio Gusso *Lynn* Daniela Caroli
Julia Daniela Caroli *Shin* Bruno Cattaneo *Raoul* Norman Mozzato
Prima trasmissione italiana Odeon TV, 1988

Scheda di Luca Di Martino

All'indomani di una guerra nucleare, la razza umana continua a sopravvivere. Il giovane KENSHIRO vaga per le lande desolate. In un villaggio conosce il ladruncolo BURT e la piccola LYNN. La sua identità viene svelata grazie alle sette cicatrici che porta sul petto: egli è un alto esponente della Sacra Scuola di Hokuto, *letale, segreta e antica arte marziale. La fama del suo operato mette in allarme il RE. La crudeltà di costui porta KEN a dirigersi verso la sua città; egli è SHIN, che tiene prigioniera la sua fidanzata, JULIA. Fu SHIN che inferse a KEN le sette ferite, posizionate secondo lo schema dell'*Orsa Maggiore. *Le Scuole di* Nanto *e* Hokuto *si affrontano da sempre e il duello si rinnova con SHIN e KEN; questi ha la meglio e SHIN gli confida in punto di morte che JULIA non è più suo ostaggio: si è suicidata molto tempo prima. Il peregrinare di KEN, seguito da BURT e LYNN, continua: egli fa la conoscenza di altri maestri di* Nanto, *come REY, e insieme a lui sconfigge il turpe fratello JAGGER. KENSHIRO ha altri fratelli, come TOKI dal tocco taumaturgico, tenuto prigioniero da un impostore. Una serie di casi fortuiti e dolorosi porta KEN alla città di* Cassandra, *dove opera RAOUL, il più spietato dei suoi fratelli. Una pletora di servitori della Scuola di* Nanto *avevano rallentato, con il loro sacrificio, l'avanzata conquistatrice di RAOUL, fino a permettere a KEN di raggiungerlo: egli scopre così che JULIA non è morta ma è prigioniera di RAOUL – anch'egli innamorato di lei – e proprio per questo RAOUL si arrende al fratello.*

La seconda serie prende il via con la costituzione dell'«esercito dalle sette stelle» guidato da BURT e LYNN, ormai cresciuti, e da KEN, che ha perso JULIA in seguito a una malattia mortale. L'esercito s'impegna a liberare il mondo imponendo una pace duratura: in questo processo si adopera anche una serie di comprimari. La compagine malefica è costituita da démoni e guerrieri fortissimi, che KEN sconfiggerà uno per uno, riportando la pace e consentendo a BURT e LYNN di coronare una difficile storia d'amore.

«Non so come verrà combattuta la terza guerra mondiale, ma so come sarà combattuta la quarta: con sassi e bastoni».

Da questa frase di Albert Einstein ci si può render conto dell'atmosfera che si respira nella serie *Ken il guerriero*. Le armi sono pressoché scomparse e anche i predoni che infestano il deserto si servono di spade e balestre, che tuttavia vengono considerate armi rudimentali. Il vero potere, nel mondo di KEN, non risiede nella meccanica ma nello spirito. La catastrofe nucleare ricordata dal popolo giapponese è quantomai presente, ma sopravvivono le forze dell'anima e dell'amore. La Scuola di *Hokuto* di cui KEN è Maestro porta delle offese *entactogene*, che toccano dentro, cioè al profondo dell'anima, per provocare solo in un secondo momento degli effetti esterni. L'arte marziale di *Hokuto* individua nel corpo svariati «punti di pressione» e ogni punto, se adeguatamente stimolato, porta effetti terapeutici o distruttivi. Le varie scuole di combattimento (*Hokuto*, *Nanto*, *Gento*) basano la loro forza sulla relazione *corpo/spirito/stelle*, come a voler testimoniare che l'operato dell'uomo viene regolato da un destino immanente. Tuttavia la consapevolezza di un fato avverso non impedisce agli eroi di portare a termine ciò per cui vale la pena lottare: ogni stella, e dunque ogni personaggio, fa parte di un complesso sistema di bilanciamento narrativo e astrale. Per larghe parti della storia, paradossalmente il personaggio principale passa in secondo piano per dar la possibilità agli altri destini di compiersi: sono forse questi i momenti migliori della serie, che la rendono simile a un'*epopea*. Le dimensioni dei *villains*, oltre a essere ciclopiche, si appesantiscono nella volgarità dei loro movimenti, orbi di quella luce che illumina le sacre tecniche. Queste dimensioni esasperate si potrebbero ricondurre alle mutazioni genetiche dovute alle radiazioni atomiche, ma la vista di eroi come FUDO la montagna umana, che con estrema delicatezza può tenere nella sua mano un gruppo di bambini, suffraga am-

piamente la tesi per cui a movimenti aggraziati corrispondano personaggi positivi e a movenze goffe e violente si abbinino *characters* negativi.

Molti personaggi dell'*anime* si rifanno iconograficamente ad alcune famose identità: KEN appare alle volte un Sylvester Stallone nella fisionomia e un Bruce Lee nelle movenze, TOKI è una rappresentazione salvifica di un Gesù ispirato dalla filosofia più che da un messaggio religioso, RAOUL è invece una concentrazione dell'Arnold Schwarzenegger più oscuro e i predoni sembrano usciti dai film del ciclo di *Mad Max*. Le varie somiglianze non devono però essere considerate un plagio, bensì uno strumento per rendere più incisivamente l'animo del personaggio: anche quando KEN, colto dal furore, gonfiando i muscoli strappa le sue vesti in una citazione dell'INCREDIBILE HULK o di DEVILMAN, mostrando le cicatrici che richiamano il tema del marchio del supereroe, lo spettatore coglie perfettamente lo stato d'animo del personaggio e la *sacralità* insita nel suo stemma. Le sette stelle dunque diventano simbolo di giustizia con la stessa forza d'impatto che avvolge la nera figura di RAOUL sul suo mastodontico e improbabile cavallo.

Un particolare figurativo interessante è costituito dal largo uso di armature, inutili in un mondo dove non si conosce quasi più l'uso delle armi; tuttavia elmi e pettorine sono segni di potere e autorità. Tutti questi elementi avvicinano *Ken il guerriero* a una narrazione epica di tipo occidentale: gli eroi, le armi, gli amori, i grandi ideali. È ovvio dunque che una struttura narrativa di questo genere raccogliesse così ampi consensi in un pubblico ben disposto nei confronti di «grandi eroi in un'era di piccoli uomini». Le polemiche riguardo l'eccessiva violenza della serie potrebbero essere paragonate, per certi aspetti, a eventuali critiche mosse nei confronti del cruento – ancorché giustificabile – accecamento di POLIFEMO da parte di ODISSEO o verso la scena del trascinamento del cadavere di ETTORE da parte di ACHILLE (cfr. rispettivamente Omero, *Odissea*, Canto IX, v. 465 sgg. e Omero, *Iliade*, Canto XXII, v. 387 sgg.). Tempi diversi, «media» differenti, linguaggi imparagonabili, tuttavia il recupero di valori quali la forza d'animo, la rettitudine e l'amore, crediamo si commentino da sé.

Dal punto di vista cinematografico, l'impostazione filmica della serie è altamente curata: le inquadrature dei personaggi sono sempre rapportate alla loro caratterizzazione – RAOUL ripreso sempre dal basso a evidenziare la sua imponenza, TOKI avvolto dalla luce o vestito con colori chiari per rivelare le sue qualità di curatore miracoloso, LYNN presa dall'alto o ad altezza di bambino. È opportuno osservare con attenzione anche scene di massa quali i saccheggi e le sequenze di combattimento. Per queste ultime rimangono memorabili quelle delle mosse «speciali» descritte in stile didascalico e con l'apparente assenza di contatto fisico fra i duellanti.

Che si tratti di movimenti intitolati agli elementi fondamentali o di colpi ispirati alle costellazioni, l'offesa parte sempre dalla *volontà* e non dal corpo, e dunque il toccarsi svilirebbe il ruolo «offensivo» dello spirito. Gli unici casi in cui ciò accade viene a verificarsi in momenti di grave *pathos*. Il momento del «colpo reciproco» non è infrequente negli *anime* d'azione: infatti l'ultimo combattimento di RAOUL e KEN, culminante nel loro «colpo incrociato», richiama alla mente per certi versi momenti topici di *Rocky Joe*, un'altra serie *cult* improntata sul combattimento, o – fatte le debite proporzioni circa la carica drammatica – la scena finale di *Rocky III*, quando ROCKY BALBOA e APOLLO CREED, in un allenamento sul ring, si tirano vicendevolmente un elegante gancio incrociando le braccia.

Via via che la serie prosegue, il tratto grafico diviene sempre più accurato e i personaggi acquistano sempre maggiore spessore psicologico. La struttura delle puntate, che a prima vista potrebbe apparire in «stile videogioco» (un livello, un nemico), si impennano contenutisticamente per dar spazio a un rilievo quasi religioso nel quale dovere, potere, Bene e Male e in generale gli opposti giocano la loro partita per il predominio. Il cast femminile, infine, costituisce il *trait d'union* fra creazione e distruzione: RAOUL ama JULIA, LYNN ama KEN, BURT ama LYNN, MAMIYA ama REY: l'elemento Donna garantisce alla serie non solo delle connotazioni sentimentali, ma anche una speranza per un mondo vessato dalla guerra e in ricostruzione.

Su *Hokuto no Ken* cfr. il fumetto *Ken il guerriero*, edito da Star Comics dal 1997 in più volumetti; inoltre cfr. L. Sciascia, *Hokuto no Ken – Note sulla psicologia di "Ken il guerriero"*, «Yamato» n. 3 (nuova serie), cit.; M. Furfaro, *Ken Sempre Ken*, lettera nella rubrica *Man•Ga! Mail*, «Man•Ga!» n. 3, cit., e la risposta di S. Andrei; S. Andrei, *Scripta Manent – Imputato Ken*, «Man•Ga!» n. 0, cit.; «Manga Classic» n. 3, *Ken il guerriero*, cit.; A. Torgano - P. Gattone, *L'eroe del secolo*, «Lodoss Special» n. 5.

26. Cyborg, i nove supermagnifici – Babil Junior

Cyborg, i nove supermagnifici

CYBORG 009 [id.], Nippon Sunrise per Toei Co. – *fantascienza* – 50 episodi – 1979-'80.

Storia originale tratta dal fumetto di Ishimori (o Ishinomori) Shotaro
Sceneggiatura Takahashi Ryosuke *Regia* Takahashi Ryosuke
Animazione Nippon Sunrise *Musica* Sugiyama Koichi
Joe-009 Massimo Rossi *Françoise-003* Claudia Razzi
Bureeto Buriten-007 Roberto Del Giudice *Dottor Gillmore* Vittorio Di Prima
Prima trasmissione italiana Italia 1, ottobre 1982

Babil Junior

BABIL NISEI [BABIL SECONDO], Toei Doga – *fantascienza* – 39 episodi – 1973.

Storia originale tratta dal fumetto di Yokoyama Mitsuteru
Sceneggiatura Yokoyama Mitsuteru *Design* Araki Shingo *Regia* Tamiya Takeshi
Musica Kikuchi Shunsuke, Azuma Eiichi
Adattamento italiano Cineroma
Koichi-Babil Junior Luca Ward *Roden* Cinzia De Carolis, Luca Ward
Yumiko Claudia Razzi *Padre di Yumiko* Carlo Cosolo
Prima trasmissione italiana Italia 1, gennaio 1980

Scheda di Francesco Filippi

Il mondo è minacciato da misteriose apparizioni di giganti di pietra, tornati dall'origine dei tempi. Sembrano manovrati da alcune divinità dalle dubbie intenzioni, tra le quali spicca ODINO, ma emerge a poco a poco l'organizzazione malvagia dei Fantasmi Neri. *Ma l'umanità può contare sull'intervento di nove cyborg coordinati dall'anziano DOTTOR GILLMORE. I nove eroi scoprono che i* Fantasmi Neri *sono comandati da tre perfidi gemelli tibetani, ciascuno dei quali ha un diverso terzo del corpo sostituito da parti meccaniche. Nel cercare informazioni sul loro conto, i cyborg si imbattono in GANDARU, un bonzo dall'animo candido e puro, un maestro spirituale tanto identico nell'aspetto ai tre capi dei* Fantasmi Neri, *quanto opposto nel carattere e nelle intenzioni. Alla fine si scopre che egli è «nato», grazie a una sofisticata operazione chirurgica, dalle parti «buone» scartate negli altri tre gemelli e in loro sostituite da parti meccaniche. Il finale dolce-amaro, che vede GANDARU sacrificarsi per distruggere le tre persone malvage da cui è «nato», viene così commentato da GILLMORE: «Il nuovo messia è morto per ristabilire l'amore e la pace nel mondo. Gli uomini [...] conducono la loro vita dibattendosi tra il vizio e la virtù. Nel caso di GANDARU e delle* triplette *[i tre gemelli] il vizio e la virtù avevano un loro corpo ed è per questo che sono arrivati a uno scontro definitivo. Così nessun altro essere ha sconfitto il* Fantasma Nero, *è stata la sua stessa virtù a distruggerlo».*

KOICHI sembra un liceale come tutti gli altri, ma a un certo momento della sua vita comincia a soffrire di strani incubi, dietro ai quali appare la leggenda della Torre di Babele. Il ragazzo, quasi istintivamente, sente che deve abbandonare gli zii presso cui vive, lasciandosi rapire da un enorme pterodattilo, che lo porta proprio nel deserto dove si trova la torre apparsa nei sogni. Questi scopre che la Torre di Babele non fu fatta crollare da Dio per punire la tracotanza degli uomini: l'imponente costruzione infatti esiste ancora, nascosta da una tempesta di sabbia artificiale, e al suo interno contiene una tecnologia sì avanzatissima, ma vecchia di cinquemila anni. Condotto lì da RODEN, una misteriosa ragazza,

KOICHI scopre di essere BABIL JUNIOR, discendente dell'alieno che, giunto sul nostro pianeta tentando un atterraggio di fortuna, convinse il sovrano di Babilonia a costruire il famoso edificio per mettersi in contatto con i suoi simili. Ora però un altro alieno, il crudele YOMI, vuole impadronirsi della Terra e BABIL, grazie ai poteri ESP *ereditati dal suo antenato, è chiamato a difendere l'umanità da tale terribile minaccia. In questo compito BABIL è supportato da tre assistenti: la citata RODEN, una mutante che spesso assume l'aspetto di una pantera nera; ROPUROS, un enorme pterodattilo meccanico; e infine POSEIDON, un robot gigante che ha la sua dimora nell'oceano.*

Cyborg 009, remake della serie del 1968 ideata da Ishimori Shotaro, uno dei maggiori autori della prima generazione di *mangaka*, si muove sui canoni del genere fantascientifico-avventuroso, dove le trame e l'azione prevalgono sui drammi umani. *Cyborg 009* è forse uno dei primi esempi di *anime* cosmopolita e multietnico, in cui i vari eroi, appartenti a ceppi diversi, estendono il loro raggio d'azione a ogni angolo del pianeta. La vera forza di questa serie risiede indubbiamente nell'ottima caratterizzazione, sia grafica che psicologica, dei nove cyborg (JOE, JET, IVAN, BRITANNIA, FRANÇOISE, PUM, GERONIMO, ALTER, CHAN): ciascuno ha una precisa storia alle spalle e una specifica abilità, che lo rende assolutamente unico e insostituibile, all'interno di un gruppo tanto eterogeneo (anche nell'aspetto) quanto affiatato, capace di far fronte alle più svariate situazioni, ora grazie all'apporto dei singoli, ora in virtù di uno sforzo sinergico. Tralasciando le abilià dei singoli personaggi, segnaliamo invece alcune peculiarità grafiche nella loro caratterizzazione: ad esempio il DOTTOR GILLMORE ha un naso sconfinato che assomiglia a una fetta di formaggio, mentre quello di 002 assomiglia a un lungo becco, senza contare poi che lunghi i capelli di quest'ultimo assumono sistematicamente pose aerodinamiche.

Trattandosi di personaggi dall'aspetto parzialmente buffo o grottesco ma dall'animo indubbiamente serio, siamo di fronte a una sorta di ossimori che riescono in qualche modo a porre questi personaggi al tempo stesso fuori e dentro le nostre coordinate immaginative «realistiche», collocandoli invece in una dimensione per certi versi ludica (sulle dinamiche del gioco e della cosiddetta «area transizionale», tra realtà e fantasia, si veda D.W. Winnicott, *Gioco e realtà*), che dona ai personaggi un sapore che in genere viene dagli spettatori sentito come «mitico». Il gruppo dei cyborg è quindi dotato di intelligenza, velocità, mimetizzazione, simpatia, originalità, forza, poteri ESP, potenza di fuoco, sulla terra come nel cielo, nell'acqua o sotto la superfice terrestre: un *mix* esplosivo di grande valore fascinatorio.

Gli episodi sono autoconclusivi, ma non per questo mancano di buoni spunti narrativi: di volta in volta i nostri eroi si imbattono in differenti storie di vita (si tratta per lo più di vittime dei *Fantasmi Neri*), oppure viene colta l'occasione per scavare nel passato dell'uno o dell'altro cyborg. Più debole invece risulta il filo conduttore dell'intera serie, che all'inizio si concentra su storie che prendono spunto dalla mitologia nord europea, lasciando successivamente spazio a narrazioni di altro tipo, che vedono al loro centro traffici illeciti, paesi oppressi, antichi misteri, rapporti umani o altro ancora, dietro ai quali non troviamo più divinità come ODINO, ma l'organizzazione del FANTASMA NERO. La regia, di Takahashi Ryosuke, si mostra accorta e capace di sfruttare sapientemente gli elementi a disposizione (personaggi, emozioni, luci, oggetti, eventi atmosferici), per creare scene suggestive ed entrare efficacemente nel vivo delle situazioni. Fondamentale al riguardo la gestione della colonna sonora, che alterna rumori esplosivi, momenti di silenzio e musiche sinfoniche. Valido quindi il ritmo filmico, reso dinamico da uno *storyboard* che con mano sicura costruisce inquadrature dotate di grande profondità scenica, rendendo poi tanto variegato quanto comprensibile il gioco di campi e controcampi. Il design nel complesso è gestito con eleganza e precisione, accanto a ombreggiature quanto mai significative, capaci di intensificarsi e di cambiare innumerevoli tonalità a seconda delle situazioni, ottimizzando la resa atmosferica delle medesime. Non mancano poi un buon numero di soluzioni grafiche «espressioniste», che valorizzano un'animazione che gira con un *passo 3* (cioè otto disegni al secondo) gestito in maniera convincente.

Babil Junior è uno dei primi esempi in cui la vita di un protagonista liceale si trasforma in un'avventura al limite dell'incredibile: una formula vincente che a più di venticinque anni di distanza appare ancora lontana dallo scomparire. Lo spettatore adolescente infatti ha modo di trovare un *alter ego* coetaneo con cui identificarsi, soprattutto perché questi incarna la possibilità che una vita tutto sommato noiosa si trasformi in qualcosa di straordinario, in cui siamo noi al centro dell'attenzione, perché abbiamo un compito da svolgere.

Il mondo in cui, da adolescenti, veniamo catapultati è indubbiamente misterioso, sconosciuto, pieno di pericoli, ma il fatto di sapere che proprio noi siamo stati scelti in virtù delle nostre qualità eccezionali (spesso ancora da scoprire) rende la nostra vita e i nostri sforzi non solo dotati di senso, ma anche inebrianti. BABIL ad esempio è dotato di poteri ESP ed è in grado di lanciare scariche elettriche contro i nemici. I suoi assistenti poi costituiscono una specie di protesi magica di versatilità, volo e forza (rispettivamente RODEN, ROPUROS e POSEIDON), che intervengono al comando del loro padroncino. Si tratta, a ben vedere, di un gruppo di «buoni» tanto diversificato quanto affiatato al tempo stesso, un'altra formula vincente che troverà, proprio a partire dagli anni Settanta, numerosi sviluppi.

Purtroppo i meriti di questa serie si esauriscono di fatto nell'impostazione generale. Tutto il resto, a partire dalle trame delle singole puntate, risulta abbastanza mediocre, ripetitivo e senza spunti di particolare interesse (i «cattivi», ad esempio, non presentano una caratterizzazione degna di nota). Certo la regia non risulta sprovveduta e graficamente buone sono le puntate disegnate da Araki Shingo (per quanto ancora alle prime armi). Ma ciò che va sottolineato in definitiva è l'impatto emotivo ricevuto dai piccoli telespettatori italiani, che all'epoca in cui l'*anime* fu trasmesso reagirono con grande stupore per l'originalità e il fascino del tema proposto; da non dimenticare infine la riuscita sigla italiana, dotata di un incalzante ritmo rock.

27. La battaglia dei pianeti – Kyashan, ragazzo androide Hurricane Polymar – Tekkaman

La battaglia dei pianeti

Prima serie **KAGAKU NINJATAI GATCHAMAN [IL GRUPPO SCIENTIFICO NINJA GATCHAMAN], Tatsunoko – *fantascienza* – 105 episodi – 1972-'74.**

Seconda serie **KAGAKU NINJATAI GATCHAMAN II [IL GRUPPO SCIENTIFICO NINJA GATCHAMAN II], Tatsunoko – *fantascienza* – 52 episodi – 1978-'79.**

Terza serie nota anche come **GATCHAMAN FIGHTER (KAGAKU NINJATAI GATCHAMAN F [IL GRUPPO SCIENTIFICO NINJA GATCHAMAN FIGHTER]), Tatsunoko – *fantascienza* – 48 episodi – 1979-'80.**

Soggetto Yoshida Tatsuo *Design* Kuri Ippei, Amano Yoshitaka
Regia Sasagawa Hiroshi, Hara Seitaro
Direzione del doppiaggio Elio Pandolfi
Ken Francesco Prando *Joe* Fabrizio Pucci *Pretty Jane* Valeria Perilli *Jinpei* Fabrizio Mazzotta
Prima trasmissione italiana Canale 5, settembre 1981

Kyashan, ragazzo androide

SHINZO NINGEN CASHERN [CASHERN, L'UOMO DAL NUOVO CORPO], Tatsunoko – *fantascienza* – 35 episodi – 1973-'74.

Progetto Toriumi Jinzo *Soggetto* Yoshida Tatsuo
Regia Sasagawa Hiroshi *Design* Yoshida Tatsuo, Amano Yoshitaka
Direzione artistica Makamura Mitsuki *Musiche* Kikuchi Shunsuke
Adattamento italiano CD Cooperativa Doppiatori

Voci italiane: Tetsuya-Kyashan Roberto Chevalier *Luna* Claudia Razzi
Madre di Kyashan Deddy Savagnone *Dottor Azuma* Sergio Fiorentini
Akubon Vittorio Stagni *Miroda* Riccardo Rossi *Leone* Sergio Fiorentini
Prima trasmissione italiana estate 1981

Hurricane Polymar
HURRICANE POLYMER, Tatsunoko – *fantascienza* – 26 episodi – 1974-'75.

Soggetto Yoshida Tatsuo, Tatsunoko Production
Direzione artistica Nakamura Mitsuki *Sceneggiatura* Toriumi Jinzo, Sakai Akiyoshi, Nagata Toshio *Regia* Toriumi Hisayuki
Design Yoshida Tatsuo, Amano Yoshitaka *Mecha design* Nakamura Mitsuki, Okawara Kunio *Musiche* Kikuchi Shunsuke
Fotografia Hirayama Akio *Effetti speciali* Asanuma Kyoshi
Voci italiane: Takeshi-Polymar Sandro Acerbo *Teru* Silvia Tognoloni
Joe Kuruma Massimo Giuliani *Generale Okinawara* Arturo Dominici
Prima trasmissione italiana Rete 4, 1982

Tekkaman
UCHU NO KISHI TEKKAMAN [IL CAVALIERE DELLO SPAZIO TEKKAMAN], Tatsunoko – *fantascienza* – 26 episodi – 1975.

Soggetto Tatsunoko Production *Produttore* Kuri Ippei
Produttore esecutivo Yoshida Tatsuo
Sceneggiatura Toriumi Jinzo, Sakai Akiyoshi, Toriumi Hisayuki, Nagata Toshio, Sakamoto Hiroshi *Regia* Sasagawa Hiroshi
Design Amano Yoshitaka *Mecha design* Okawara Kunio
Direzione artistica Nakamura Mitsuki *Fotografia* Hirayama Akio
Effetti speciali Asanuma Kyoshi *Musiche* Sakuma Bob
Adattamento italiano CD Cooperativa Doppiatori
George-Tekkaman Sandro Acerbo *Andro Umeda* Piero Tiberi
Hiromi Isabella Pasanisi *Mutan* Deddy Savagnone
Rambos Vittorio Stagni *Dobrai* Gianni Marzocchi *Narratore* Nick Sperli
Prima trasmissione italiana Canale 51, febbraio 1981

Scheda di Francesco Filippi

*I GATCHAMAN sono una squadra di cinque combattenti mascherati (KEN l'*Aquila, *JOE il* Condor, *PRETTY JANE il* Cigno, *RYU il* Gufo *e JINPEI la* Rondine*), ultimo baluardo difensivo nei confronti degli invasori* Galactors, *che a più riprese (ad esempio sotto il comando dei «generalissimi» X e Z) intendono conquistare il pianeta Terra. Ciascun GATCHAMAN ha un'arma speciale, ma la loro vera forza è l'unione del gruppo, per il quale è stata costruita anche l'astronave* God Phoenix.

KYASHAN (CASHERN) è un ragazzo che ha scelto di diventare androide per fermare l'avanzata di robot «impazziti» che suo padre, il DOTTOR AZUMA, aveva costruito per combattere l'inquinamento atmosferico. Nella sua lotta KYASHAN si avvale dell'aiuto di altri due cyborg (il cane FLENDER e il cigno SWANY) e di una ragazza, LUNA, armata di una potente pistola disintegratrice. L'armata dei robot, che vogliono vendicarsi degli esseri umani per averli trattati come schiavi, è capeggiata da BREEKING, che può contare su tre collaboratori: BARASHIN (il ciccione), SAKURE (la piccola spia) e AKUBON (lo smilzo).

*Sotto il tecnologico costume di HURRICANE POLYMAR, un supereroe mascherato, si nasconde TAKESHI, un ragazzo che quotidianamente recita la parte dell'assistente fannullone di JOE KURUMA, il più imbecille e imbranato dei detective privati. A parte il cane di TAKESHI, nessuno ovviamente conosce il segreto dell'eroe, nemmeno suo padre, il capo dell'*Interpol, *che solo nell'ultima puntata scopre l'identità di colui che ha sconfitto, grazie alle sue arti marziali, un'infinità di criminali disposti a tutto. TAKESHI alla fine può quindi ricongiungersi con il genitore, che lo credeva uno scansafatiche.*

Con TEKKAMAN invece siamo nell'avanzato secolo XXI, in cui una Terra piegata dall'inquinamento ha i giorni contati. Al genere umano non resta che mettere a punto la tecnologia del balzo spaziale, che gli permetterebbe di emigrare su un altro pianeta. Quando ormai le ricerche sembrano a buon punto, la Terra viene attaccata da alieni crudeli, disposti a tutto pur di conquistarla. A difenderla c'è un «cavaliere spaziale», ovvero TEKKAMAN, sotto la cui armatura esoscheletrica troviamo il giovane GEORGE MINAMI (JOJI). Il finale, che vede l'eroe lanciarsi contro l'ultimo baluardo nemico, lascia intendere che dietro la conclusione aperta in realtà si celi l'autoimmolazione di GEORGE che, grazie alle sue innumerevoli battaglie spaziali, consente ai suoi compagni di viaggiare nell'iperspazio alla ricerca di nuovi mondi.

A seconda del tipo di sponsor (dolciumi o giocattoli), le serie della Tatsunoko Production potevano essere umoristiche o di fantascienza (cfr. F. Prandoni, *Intervista a Ippei Kuri*, «Man•Ga!» n. 5). Tra queste ultime troviamo i soggetti che vertono sui cosiddetti supereroi (*choojin*), ovvero KYASHAN, HURRICANE POLYMAR, TEKKAMAN e la lunga saga dedicata ai GATCHAMAN. Nonostante alcune differenze, nel complesso questi paladini si ispirano ai supereroi americani, da cui prendono l'individualismo, l'identità segreta e il design, elementi che comunque vengono filtrati dalla mentalità giapponese: ad esempio la muscolatura si snellisce adeguandosi al modello nipponico dell'eroe androgino (cfr. A. Mognato, *Robot-Anime*, *passim*), mentre nei GATCHAMAN (e in parte in TEKKAMAN) emerge con forza lo spirito di gruppo. Infine, non meno importante, viene inserita la dimensione tecnologica tanto cara ai giapponesi. Il risultato è quindi un mondo di eroi dotati sì di una forza straordinaria, ma al tempo stesso di un'agilità e di un'eleganza fuori dal comune. In linea con molte produzioni coeve, queste serie presentano tutte una lotta tra «buoni» e «cattivi», per lo più alieni. Con la parziale eccezione di *Kyashan*, le strutture narrative di queste serie si rivelano ripetitive. Nonostante la presenza di un filo conduttore, quest'ultimo viene allungato in una successione di puntate per lo più autoconclusive, strutturate in genere in quattro fasi: *antefatto*, *preparazione*, *scontro* ed *epilogo*.

Sia dal punto di vista narrativo che filmico le serie dei supereroi Tatsunoko non si discostano molto dagli stilemi di quelle dedicate ai robot, presentando gli ingredienti che gli sponsor richiedono a una serie di successo: personaggi affascinanti e una struttura narrativa collaudata, affinché possa protrarsi la vendita dei relativi gadget. Se ad essere celebrato non è più uno scontro fra titani ma quello tra Davide e Golia (specie nel caso dei GATCHAMAN), rimane comunque il rapporto *uno/tanti*, che vede l'eroe spuntarla su un'infinità di *vilains*, nonché la presenza di colori sgargianti nei costumi. Immancabile poi l'esistenza di nemici dall'aspetto poco rassicurante e magari un po' stupidi. Tuttavia nelle serie superomistiche il rapporto uomo/macchina si fa più stretto: dall'armatura esoscheletrica di TEKKAMAN al costume metamorfico di POLYMAR, arriviamo alla simbiosi perfetta di KYASHAN. Non mancano inoltre le «presentazioni» degli eroi prima dei combattimenti, in linea con le usanze degli antichi *samurai* (memorabili le fantomatiche apparizioni di POLYMAR).

Le principali differenze tra i vari supereroi consistono nel rapporto che essi hanno con la loro missione: TEKKAMAN e POLYMAR possono usufruire dei loro speciali poteri solo per un tempo limitato, i GATCHAMAN possono farlo più o meno quando vogliono, mentre KYASHAN è costretto a essere un cyborg per sempre. L'avventura dei GATCHAMAN si pone quindi a metà strada tra l'ironia e la solarità di HURRICANE POLYMAR da un lato e la sofferenza di TEKKAMAN e la tristezza di KYASHAN dall'altro. A parte queste caratteristiche, la psicologia dei personaggi in genere non brilla per sfaccettature, mettendo in luce i pensieri e le emozioni in maniera forse troppo diretta. Qualcuno potrebbe poi storcere il naso davanti ad alcune assurdità grafico-narrative, come le trasformazioni impossibili di alcuni personaggi – che solo un *cartoon* può permettersi. Ma in fondo, venendo appagati i bisogni immaginativi degli spettatori da tali «assurdità», il problema della verosimiglianza cessa di esistere.

In *Tekkaman*, oltre a emergere con forza il problema del degrado ambientale, si segnala la sofferenza fisica richiesta al protagonista per indossare la potente armatura che lo trasforma. Purtroppo è piatta la caratterizzazione degli alieni, graficamente in stile anni Sessanta, che risultano meramente stupidi e crudeli. Tra gli elementi di maggiore fascino segnaliamo le armi di TEKKAMAN e la cosiddetta «postco-

gnizione» di ANDRO UMEDA, suo compagno di battaglia. La rigidità della regia, incapace di conferire elasticità ritmica alle scene (lo stesso montaggio è modesto), si traduce in una resa abbastanza «descrittiva» delle emozioni, non riuscendo a entrare dentro alle situazioni, e quindi anche nell'animo dello spettatore. Se la colonna sonora è ben sfruttata, non esaltante risulta invece il design, reso elementare anche dalla carenza di ombreggiature.

Passando ad *Hurricane Polymar*, il livello non è certo migliore, ma sembra che esso in fondo non stoni con l'intenzionale leggerezza della serie, dai risvolti umoristici (più o meno riusciti). L'elemento di maggiore attrattiva risultano le arti marziali del protagonista, una sorta di Bruce Lee in calzamaglia rossa. I criminali di turno contro cui lotta POLYMAR, anticipando le indagini di una polizia incapace, sono uomini rigorosamente mascherati da alieni o insetti, che risultano per lo più stupidi e grotteschi, sicuramente in tema con il clima giocoso dell'intera serie.

Con il gruppo dei GATCHAMAN la situazione si risolleva. Significativa innanzitutto la messa a punto del tipico quintetto di personaggi, le cui caratteristiche verranno riprese spesso in numerose produzioni: il capo del gruppo bello e coraggioso (KEN) viene affiancato dal «lupo solitario» (JOE). Immancabile poi una figura femminile (JANE, la cui tutina è tipicamente rosa), senza contare il «ciccione» del gruppo (RYU) e i siparietti umoristici del bambino (JINPEI). Ogni categoria di spettatore ha quindi la possibilità di immedesimarsi in un personaggio, e dunque il gruppo nel suo complesso ha il merito di risultare al tempo stesso equilibrato e differenziato al suo interno. La forza sinergica delle diversità trova poi la consacrazione nel «colpo speciale» collettivo, in grado di scatenare un uragano. Inoltre non è un caso che le guerre contro i «cattivi» comincino a risolversi nel momento in cui, a qualche puntata dalla fine, viene a mancare l'affiatamento nelle file nemiche. Se da un lato esse sono caratterizzate dai tipici personaggi che hanno sempre tanta voglia di ridere sinistramente, è anche vero che i «buoni» danno vita a dialoghi banali, senza riuscire a emanciparsi dagli stereotipi del genere. Filmicamente parlando, almeno con la seconda e la terza serie le avventure dei GATCHAMAN presentano in alcuni episodi una fattura migliore rispetto alle produzioni dedicate agli altri supereroi. I movimenti di macchina vengono sfruttati con incisività e il ritmo filmico regge bene. La musica poi si rivela più orchestrale e meno ripetitiva e la colorazione interviene con maggior cura a delineare le atmosfere notturne. Purtroppo bisogna segnalare un'edizione italiana ancora una volta segnata da un doppiaggio molto carente.

Un discorso a parte merita invece *Kyashan*, poiché si giova di un soggetto e di una realizzazione migliori di tutte le altre produzioni supereroiche e forse, fra queste quattro, è la serie che più è entrata nel cuore degli spettatori italiani. *Kyashan* mette in gioco una buona ricchezza narrativa, capace di ben miscelare momenti drammatici, introspettivi, lirici e d'azione. Innanzitutto i nemici non provengono da un mondo esterno, ma si tratta – come abbiamo visto – di androidi creati per combattere l'inquinamento terrestre, ma «impazziti» per sbaglio (il richiamo a *Frankenstein* è comunque palese). La vita che TETSUYA, diventato KYASHAN, si trova davanti, è sconvolgente: non sa più se è un umano o no, ha su di sé una responsabilità enorme, con una famiglia potenzialmente disintegrata (il padre rapito e la madre rinchiusa nel cigno meccanico SWANY) e una vita da esule in terra natìa (viene infatti discriminato in quanto robot). Davvero riuscite sono poi le figure dei due aiutanti del protagonista: il cane-cyborg FLENDER interviene sempre in maniera tanto provvidenziale quanto spettacolare, mentre alquanto suggestivi risultano i segreti incontri notturni tra KYASHAN e il cigno-robot, al cui interno è nascosta la madre MIDORI.

In *Kyashan, ragazzo androide* quindi alcuni personaggi si avvalgono di un buon approfondimento psicologico, molti sono quelli dotati comunque di fascino, mentre le trame dei singoli episodi godono di una sufficiente varietà narrativa. Non va dimenticato comunque l'apporto sonoro (per quanto non particolarmente raffinato) tra gli elementi che riescono a creare l'atmosfera drammatica e malinconica che si respira nella serie. Lo stesso design mostra un'eleganza all'altezza della situazione, mentre l'animazione, nonostante la sua povertà, riesce a non sfigurare troppo. La regia inoltre arriva a conferire una buona plasticità alle scene d'azione, alternando i momenti nei quali emerge tutta la velocità delle acrobazie di KYASHAN ad altri in cui le immagini scorrono a rallentatore, permettendo allo spettatore di contemplare le mirabolanti evoluzioni del suo eroe.

In conclusione, il problema educativo che tali serie potrebbero sollevare non ci pare risieda nella presenza di eroi che si fanno strada a suon di calci e cazzotti, perché agli stessi piccoli spettatori è chiaro che si tratta dichiaratamente di finzione, più o meno dello stesso meccanismo che permette ai medesimi di appassionarsi alle avventure di Bud Spencer e Terence Hill senza trasformarsi in teppisti. A parte il rammarico per soggetti poco sfruttati sotto tutti i punti di vista, la questione pedagogica si riduce invece alla sostanziale modestia di queste serie. È vero che i personaggi hanno il merito di avere un fascino forse intramontabile (si pensi anche solo a rituali come le vestizioni e le trasformazioni), ma è pur vero che dal centinaio di ore d'animazione complessive francamente ci si poteva aspettare quella ricchezza artistico-immaginativa in grado, da sempre, di raccogliere i più caldi entusiasmi proprio tra gli stessi piccoli spettatori.

28. I Cavalieri dello Zodiaco
SAINT SEIYA [id.], Toei Doga – *avventura* – 114 episodi – 1986-'89. *Prima stagione* episodi 1-73 *Seconda* 74-96 *Terza* 97-114.

Storia originale tratta dal fumetto di Kurumada Masami
Regia Morishita Kozo, Arehi Masayuki, Katsumata Tomoharu
Scenografia Koyama Takaota *Character design* Araki Shingo, Himeno Michi
Direzione del doppiaggio Ivo De Palma
Pegasus Ivo De Palma *Sirio* Marco Balzarotti *Crystal* Luigi Rosa
Andromeda Andrea De Nisco *Phoenix* Tony Fuochi *Lady Isabel* Nadia Cericola
Prima trasmissione italiana Odeon TV, 1990

Scheda di Valentina Semprini

Addestrati alle arti del combattimento, una schiera di mistici guerrieri dedica la vita e le energie alla protezione di LADY ISABEL, la reincarnazione contemporanea della dea ATHENA. Fra tornei destinati a scegliere il guerriero degno di indossare la dorata armatura del SAGITTARIO e misteriosi eventi legati al pantheon *mitologico dell'antica Grecia, i quattro protagonisti, ovvero i giovani cavalieri PEGASUS, SIRIO, CRYSTAL e ANDROMEDA (a cui si aggiunge frequentemente PHOENIX, fratello maggiore di ANDROMEDA), superano numerose prove e terribili combattimenti, che provocano in loro dolorose ferite e, a volte, vere e proprie mutilazioni; il tutto volto alla propria maturazione di uomini e di guerrieri e alla protezione di ISABEL, che più volte corre gravi pericoli legati alle dinamiche di potere degli dèi. Le tre stagioni TV dedicate ai CAVALIERI vedono infatti di volta in volta il pericolo aver origine dal guerriero che incarna l'ambivalente segno zodiacale dei GEMELLI, dalla terra di* Asgard *dove vivono le divinità dell'Europa del Nord e dal dio del mare, NETTUNO.*

L'elemento che costituisce la peculiarità maggiore delle serie animate dedicate ai CAVALIERI DELLO ZODIACO è l'ampia operazione di sincretismo culturale messa in atto da Kurumada Masami (autore del fumetto da cui sono stati tratti gli *anime*), che ha abilmente miscelato temi e suggestioni dalle più diverse provenienze. La linea narrativa portante si dipana invece su un unico binario molto semplice e ben riconoscibile, quello del superamento di una serie di prove in vista di un traguardo finale che consiste, in prima battuta, nel raggiungimento di un obiettivo circoscritto, sebbene dotato di grande importanza, ma in ultima analisi in un *avanzamento interiore e spirituale* che, nella miglior tradizione dei romanzi «di formazione», è l'obiettivo che veramente conta. Tutte le serie dei Cavalieri sono in altri termini basate sul criterio della «ricerca», tema molto caro a certa narrativa sia occidentale sia giapponese. Raramente come in questo caso, tuttavia, il parallelismo fra crescita interiore e ricerca esteriore è così marcato, tanto che trova la sua definitiva sanzione nei concetti di *cosmo*, di *settimo senso* e, più avanti, anche di *ottavo senso*: fonte energetica interiore e inesauribile il primo, percezioni extra sensoriali e quasi divine i secondi, sono le parti migliori dei CAVALIERI, nascoste in fondo al loro animo e, esse sole, in grado di sconfiggere i nemici più potenti e malvagi. Le armature assu-

mono quindi il ruolo di simulacri esteriori (ed estetici) che manifestano, ma non costituiscono, la vera forza dei CAVALIERI.

Singolare è inoltre il fatto che sul personaggio principale della serie, PEGASUS (ovvero SAINT SEIYA), si concentrino gli eventi e le situazioni esteriormente più importanti (duelli, sfide, provocazioni), il cui valore come strumenti di maturazione e di percorso personale è decisamente più nascosto rispetto a quello che assume nei coprotagonisti. Diverso è invece il discorso per SIRIO, chiaramente il CAVALIERE destinato alla maturazione interiore più evidente, che compie il percorso iniziatico più doloroso (ad esempio con la perdita della vista, evento che gli occorre non una ma ben due volte); per PHOENIX, la cui posizione morale di stallo fra il Bene e il Male lo rende un personaggio ambiguo; per ANDROMEDA, fratello di PHOENIX, che proprio nell'affetto per il fratello trova la sua forza e la sua debolezza; per CRYSTAL, ossessivamente legato al ricordo della madre il cui cadavere giace in fondo al mare, a bordo di una nave affondata anni prima.

Sempre per quanto riguarda i cinque protagonisti, è evidente come sia nell'aspetto fisico, sia nei comportamenti, emergano alcune stereotipie – quelle dell'*action team* – che contribuiscono a loro volta all'alta riconoscibilità, gradita al pubblico. Se infatti PEGASUS, in quanto personaggio principale, assume la fisionomia del protagonista «classico» (media statura e carattere impetuoso), anche i comprimari non sono da meno: SIRIO, lo stratega maturo, dallo sguardo «adulto»; CRYSTAL, il «nordico», dai capelli biondi e dagli occhi azzurri; ANDROMEDA, il più giovane, portatore di una certa ambiguità sessuale; PHOENIX, il cinico, robusto e sprezzante.

A livello filmico e registico, possiamo rilevare un abbondante uso di inquadrature «a effetto» e di intense luminosità, elementi che concorrono a raffigurare i momenti fondamentali di ogni puntata, e cioè l'uso dei «colpi speciali» adottati in combattimento. Ciascun CAVALIERE può infatti contare su una speciale tecnica di combattimento che trova la sua massima espressione in uno *special shot*, una *summa* di tutte le abilità fisiche e mentali di chi lo produce. I combattenti sono ripetutamente inquadrati in pose *cool* realizzate con prospettive ardite, piani inclinati, sovrapposizioni di elementi figurativi (stelle, nebulose, distese ghiacciate) e, soprattutto, ampi fasci luminosi e colorati che scorrono da un lato all'altro dello schermo inquadrando ben poco di ciò che effettivamente avviene fra i contendenti, ma limitandosi a generare un caleidoscopio lucente e, poi, a inquadrare gli *effetti* del colpo lanciato.

L'impatto di questa serie sul pubblico italiano fu «devastante». Le battaglie attiravano l'attenzione dei ragazzi, che si identificavano nei protagonisti (ciascuno secondo la propria natura psicologica), mentre la presenza di questi stessi protagonisti, diversi nelle fattezze e nel carattere, ma ognuno ricco di fascino e mistero, «irretiva» il giovane pubblico femminile. Il *character design* di Araki Shingo contribuiva anch'esso a rendere attraenti non solo i cinque protagonisti principali, ma anche i numerosi comprimari, dai GUERRIERI D'ARGENTO ai CAVALIERI D'ORO.

Bontà e malvagità, incarnate nei maestosi guerrieri che vestono scintillanti armature, sono entrambe attraenti in quanto si manifestano attraverso personaggi affascinanti, in cui le caratteristiche fisiche tipicamente maschili vengono addolcite e pertanto rese più appetibili dal loro aspetto statuario e dalla loro sostanziale non appartenenza al tradizionale consorzio umano: figure ideali, principi azzurri da sognare. Una forma di passione duratura e lontana dalla natura effimera delle consuete mode divistiche, difficilmente eguagliabile.

Sui CAVALIERI cfr. almeno i completi *Saint Seiya*, articolo in due parti su «Yamato» nn. 1-2 e B. Rossi - A. Pietroni, *I Cavalieri dello Zodiaco*, «Mangazine» n. 1.

29. Star Blazers

Prima serie UCHU SENKAN YAMATO [CORAZZATA SPAZIALE YAMATO], Academy Seisaki – *fantascienza* – 26 episodi – 1974-'75.

Storia originale tratta dal fumetto di Matsumoto Leiji
Soggetto Matsumoto Leiji, Nishizaki Yoshinobu
Produttore esecutivo e progetto Nishizaki Yoshinobu

Regia Ishiguro Noboru *Sceneggiatura* Fujikawa Keisuke, Yamamoto Eichi
Storyboard Yasuhiko Yoshikazu *Direzione dell'animazione* Ishiguro Noboru
Direzione artistica e design Matsumoto Leiji *Musiche* Miyakawa Hiroshi

Seconda serie UCHU SENKAN YAMATO II [CORAZZATA SPAZIALE YAMATO II], Toei per Office Academy – *fantascienza* – 26 episodi – 1978-'79.

Produttore esecutivo, progetto e regia Nishizaki Yoshinobu
Sceneggiatura Fujikawa Keisuke, Yamamoto Eichi
Storyboard Yasuhiko Yoshikazu, Ishiguro Noboru *Mecha design* Studio Nue
Direzione dell'animazione Ishiguro Noboru *Musiche* Miyakawa Yasushi

Terza serie STAR BLAZERS II (UCHU SENKAN YAMATO III [CORAZZATA SPAZIALE YAMATO III]), Office Academy – *fantascienza* – 25 episodi – 1980-'81.

Produttore esecutivo e progetto Nishizaki Yoshinobu
Design Matsumoto Leiji *Regia* Yamamoto Eichi, Matsumoto Leiji
Storyboard Yasuhiko Yoshikazu *Mecha design* Itabashi Katsumi, Tsuji Tadanao
Character design Utagawa Kazuhiko, Takahashi Shinya, Takeshi Shirato
Animazione dei mecha Ishiguro Noboru *Musiche* Miyakawa Yasushi
Direzione del doppiaggio italiano Giorgio Favretto
Derek Wildstar Paolo Turco *Dottor Saine* Willy Moser *Desslock* Gabriele Carrara
Prima trasmissione italiana TVS, novembre 1980

Scheda di Francesco Filippi

La struttura delle avventure della YAMATO in genere è semplice: la Terra ha i giorni contati, minacciata da un nemico alieno e crudele – magari a sua volta appartenente a un pianeta destinato all'estinzione. Spetta all'equipaggio della corazzata compiere un viaggio nello spazio, nel cuore della zona nemica, alla ricerca di una via di salvezza, guidato da una misteriosa presenza femminile che si rivelerà salvifica. Dopo tante battaglie viene infine ripristinata l'armonia che si era infranta all'inizio dell'avventura.

Dalla realtà alla fiction

Orgoglio della marina militare giapponese, la corazzata YAMATO solcò i mari nella Seconda guerra mondiale come la più grande nave da guerra mai costruita. Un prodigio dell'ingegno che tuttavia affondò miseramente, quasi punito per essere stato progettato per la triste realtà della guerra. Più fortunata invece si è rivelata la saga fantascientifica *Corazzata Spaziale Yamato*, che è nata dall'idea di una ristrutturazione del relitto della famosa nave. Create da Matsumoto Leiji e Nishizaki Yoshinobu, il produttore, le avventure della corazzata interstellare vantano settantacinque episodi in tutto, uno special televisivo e cinque film da più di due ore l'uno, per un totale di oltre trentasei ore di animazione, prodotte tra il 1974 e il 1983. Un saga con un successo senza precedenti in Giappone che ha innescato, nonché trainato, il cosiddetto *anime boom*, ovvero il periodo d'oro dell'animazione nipponica, le cui produzioni sono ben note anche da noi. In Italia le serie televisive sono giunte dagli Usa, che hanno ribattezzato la saga *Star Blazers*, rimaneggiandola: la YAMATO è stata chiamata ARGO e i nomi sono diventati anglofoni (DEREK WILDSTAR, MARK VENTURE, ALEX STARDUST, i MARINUS SPAZIALI ecc.); inoltre si è spostato l'accento dalla YAMATO al suo equipaggio, rielaborando i dialoghi. Infine sono state apportate numerose censure, con la conseguenza che nelle prime due guerre spaziali non si vede mai morire nessuno; il saké, bevanda il cui valore sacro emerge in tutte le opere di Matsumoto, è diventata latte oppure acqua incontaminata. Se si esclude ancora la terza serie, poco rimaneggiata per mancanza di fondi, sono andate perse nell'edizione statunitense, e quindi in quella italiana, anche le sigle originali. Nella colonna sonora sono stati aggiunti poi vari suoni e alcune canzoni sono state ricantate in inglese. Su *Star Blazers* si è espresso anche lo stesso Matsumoto: «L'ho visto, ma molte parti non le ho capite» (cfr. *Legendary Leiji*, «Animerica» n. 7).

Trame archetipiche

La semplicità di fondo delle trame costituisce indubbiamente il limite principale della saga, ma forse ne è anche la forza perché, facendo leva sul suo apparato simbolico e archetipico, le permette di essere universalmente compresa. Se è innegabile che la corazzata, simbolo della Terra, celebri il conflitto tra Davide e Golia, l'elemento strutturale più rilevante è costituito forse dalla *catabasi*, cioè dal viaggio-discesa della YAMATO nel mare inghiottitore dello spazio (cfr. G. Durand, *Le strutture antropologiche dell'immaginario*). Nelle sue profondità trova sempre posto una sorta di divinità femminile, custode di un pianeta: una figura romantica, salvifica e temibile al tempo stesso, dotata di poteri sovrannaturali. Come nella maggior parte delle discese archetipiche, l'eroe, i GUERRIERI DELLE STELLE in questo caso, deve dotarsi di una corazza – la YAMATO – e di un mentore, una guida – i messaggi radio e/o le apparizioni delle suddette divinità femminili. Altra caratteristica fondamentale è la lentezza, la laboriosità della discesa (il viaggio nello spazio oscuro), che si differenzia dalla vertiginosità della caduta degli imperi nemici e malvagi. Inoltre i pianeti di tali divinità eteree e femminili presentano il calore e l'intimità di un grembo materno: con la parziale eccezione di TELESART, i pianeti ISKANDAR, SHERPARD e ACQUARIUS sono luoghi ameni, ricchi d'acqua, fertili e pacifici. Con l'esclusione di SHERPARD, si tratta non a caso di mondi abitati solo dalla divinità che li custodisce. La YAMATO si rivela una casa-arca che trasporta eroi potenzialmente morti – i terrestri sembrano infatti condannati all'estinzione – in un universo viscerale, dal quale ritorneranno vincitori, portatori della salvezza dell'umanità. La YAMATO non è esente neanche dai valori mortuari presenti nei vascelli infernali della mitologia: soprattutto nella prima serie emerge chiaramente come essa, comandata dall'anziano CAPITANO OKITA (un Caronte?), sia anche portatrice di morte; nonostante la precauzione per un uso calcolato del potente cannone «a onde moventi», erogate dall'immenso foro nella prua della nave, la corazzata spaziale finisce infatti per distruggere il popolo invasore GAMILAS.

Valenze simboliche e ritmi narrativi

Ideata nel 1974, in un periodo di incertezza sociale data dalla crisi petrolifera e dall'inquinamento, la serie è nata per fornire un risposta di speranza ai dubbi per il futuro. Se davanti a grandi difficoltà è necessario a livello individuale trovare dentro di sé la forza per superare la situazione critica, a livello sociale e culturale invece si tratta di «tornare là dove la storia ha compiuto la svolta sbagliata e creare un nuovo punto di partenza». Recuperare quindi la propria identità, la via giapponese, lo «spirito di Yamato» – *Yamato* è l'antico nome del Giappone. Insomma, recuperare il passato per andare avanti, ricordando sia le glorie di chi ci ha preceduto, sia gli errori da questi compiuti. Tale problema emerge dalla parole dell'anziano capitano della corazzata spaziale, OKITA JUZO (da noi CAPITANO AVATAR), per il quale la missione della YAMATO non può essere che pacifica.

Ecco allora come la Yamato si tinga di forza simbolica, rappresentando quella gioventù (un gruppo di ragazzi che hanno nel loro spirito la loro migliore carta da giocare) a cui sono affidate le sorti del futuro. La motivazione tuttavia non raggiungerebbe i suoi scopi se non si affidasse all'esperienza della tradizione, di una figura anziana (paterna e autorevole) come il CAPITANO OKITA. Niente supereroismo quindi, anzi i GUERRIERI DELLE STELLE si rivelano «un gruppo di uomini normali, che, coscienti della propria debolezza, cercano di proteggersi aiutandosi l'uno con l'altro» (cfr. il 4° episodio della terza serie, *Rotta su Marte*). Se KODAI (WILDSTAR) rappresenta il cuore, l'animo indomito della Yamato, OKITA garantisce saggezza, disciplina e organizzazione. SANADA invece (SANDOR) incarna la competenza tecnica, l'ingegno tecnologico, che comunque non può espletarsi senza la puntuale efficienza degli addetti al reparto macchine. E così come non bisogna dimenticare la professionalità dei piloti dei caccia COSMOTIGER, o del DOTTOR SATO (SAINE), altrettanto non si può pensare a una YAMATO priva dell'affetto e della sensibilità femminile di YUKI (NOVA), fondamentale per mantenere armonia nei rapporti interpersonali.

La YAMATO a ben vedere è una società in miniatura, dove elementi etico-spirituali, politici, scientifici, economici, militari, sanitari e sociali s'intrecciano sinergicamente. Quanto si dirà a proposito dei ritmi narrativi di *Capitan Harlock* (cfr. *infra*, Scheda 30) vale anche, se non soprattutto, per la saga di *Yamato*, non solo in virtù

della sontuosa colonna sonora ma anche considerando la struttura «liturgica» su cui si basa la narrazione. Si pensi alle manovre dell'astronave, dalla partenza, al cosiddetto *warp* (il balzo spazio-temporale), alla detonazione del cannone a onde moventi; invocati dal comandante e confermati dagli addetti ai vari reparti, questi «rituali» vengono eseguiti rispettando una precisa sequenza di operazioni. Così, dopo la trepidante attesa delle prime volte – riuscirà la YAMATO a decollare prima dell'arrivo dei missili nemici? – pur nelle differenti varianti presenti nel corso della saga, essi si prestano a essere rivissuti in maniera contemplativa da parte dello spettatore.

Insomma, le vicende della CORAZZATA SPAZIALE YAMATO, simbolo di una giovinezza e di una speranza che non possono morire, poggiano (inevitabilmente?) su una struttura archetipica, offrendo allo spettatore svariate valenze simboliche. Se poi a ciò si aggiungono i suddetti stilemi narrativi, coronati dall'evocativa musica orchestrale, si capisce anche come il grande sapore epico della saga di Yamato non sia frutto di improvvisazione. Una lezione da non dimenticare.

30. Capitan Harlock

***Prima serie* UCHU KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK [IL PIRATA SPAZIALE CAPITAN HARLOCK], Toei Doga – *fantascienza* – 42 episodi – 1978-'79.**

***Seconda serie* WAGA SEISHUN NO ARCADIA – MUGEN KIDO SSX [L'ARCADIA DELLA MIA GIOVINEZZA: ROTTA INFINITA SSX], Toei Doga per Tokyu – *fantascienza* – 22 episodi – 1982-'83.**

Storia originale tratta dal fumetto di Matsumoto Leiji
Produttore e supervisione Taro Rin *Regia* Taro Rin *et al.*
Character design Komatsubara Kazuo, Kikuchi Makoto
Musica Yokoyama Seiji, diretta da Kumatani Hiroshi
Prima trasmissione italiana Rai Due, aprile 1979

***Film* WAGA SEISHUN NO ARCADIA [L'ARCADIA DELLA MIA GIOVINEZZA], Toei Doga per Tokyu – *fantascienza* – 1982, 130'**

Produttore Imada Chiaki *Supervisione* Matsumoto Leiji
Sceneggiatura Onaka Yoichi *Regia* Katsumata Tomoharu
Animazione Komatsubara Kazuo *Musica* Kimori Toshiyuki
Mecha design Itabashi Katsumi *Direzione artistica* Ito Iwamitsu
Direzione della fotografia Machida Masaki
Prima trasmissione italiana Italia 1, ottobre 1997

Scheda di Francesco Filippi

Anno 2977: la Terra viveva in pace e prosperità, quando un'enorme masso scuro giunse dallo spazio con su scritto «Questa è la seconda patria dell'onnipotente Mazone», in caratteri simili a quelli Maya. «I più famosi astronomi scomparvero o vennero assassinati da mani misteriose. Di tutto ciò fu incolpato colui che vagava solitario come un fuorilegge negli spazi, il Capitano Harlock. E Harlock fu condannato alla pena capitale...».[1] Di fronte all'inettitudine delle autorità TADASHI, il figlio di uno degli scienziati, decide di salire a bordo dell'astronave ARCADIA, attirato dalle parole del famigerato fuorilegge: «Io erro ai confini delle stelle... Gli uomini mi chiamano Capitan Harlock! Finché il fuoco brucerà in me, vivrò libero nel mare oscuro dello spazio. Sotto la mia bandiera, io vivo in libertà! ».[2] HARLOCK e compagni scoprono allora che dietro agli omicidi, così come ai grandi enigmi della Storia, si celano le conturbanti mazoniane, donne che «bruciano come carta»; aliene e terrestri al tempo stesso,[3] dietro cui si cela il mistero della vita nell'universo.

Il pregio maggiore dei soggetti di Matsumoto Leiji è il fascino che essi riescono a sprigionare: una componente, questa, tanto rara quanto educativamente preziosa,

poiché abitua a riconoscere (e quindi a ricercare, o rifiutare) un certo gusto nella vita, un sapore estetico come morale.

Molto istruttiva, per chi voglia realizzare disegni animati, è a tal proposito la prima serie dedicata al pirata spaziale: pur articolandosi in una sceneggiatura non sempre impeccabile, accostata a un design convincente solo a tratti e a un'imprecisa animazione dei mecha (senza contare alcuni discutibili accostamenti cromatici), lo spettatore si trova davanti a una produzione davvero coinvolgente: la regia infatti si mostra attenta e scrupolosa, supportata da una buona direzione della fotografia e da suggestivi contrasti tra luci e ombre, fedeli alle atmosfere notturne del fumetto. Da segnalare poi l'utilizzo di accorgimenti espressionistici, che si concretizzano ad esempio in fermo-fotogrammi, in linee cinetiche (retaggio fumettistico) e nella variabilità della resa materica dei disegni. Fondamentale poi la colonna sonora: costante è il commento musicale, la cui strumentazione contempla arrangiamenti orchestrali come duetti (per arpa e ocarina, oppure per archi e pianoforte), accanto a cori maschili o a un'armonica solista, oscillando da ritmi trionfanti a sonorità jazz. Non trascurabili si rivelano poi i rumori, utilizzati spesso in direzione poetica: infatti la particolarità della struttura ingegneristica dell'ARCADIA riguarda la «fantascientifica» costituzione del ponte di poppa, costruito in legno e riproducente la struttura di un galeone del Seicento; naturali i riferimenti figurativi a personaggi realmente esistiti come il Pirata Morgan o della finzione letteraria come il salgariano CORSARO NERO, con il quale fin da subito la stampa italiana, all'apparire di HARLOCK in TV, si produsse in suggestivi paralleli. Inoltre gli stivali di HARLOCK emettono il tintinnìo tipico degli speroni dei cowboy del Far West. Tra gli elementi diegetici che, pur non essendo attendibili, sono senz'altro affascinanti, vanno annoverati anche il «vento cosmico» che fa sventolare la bandiera pirata dell'astronave, le correnti d'aria all'interno dell'*Arcadia* e la presenza di messaggi in bottiglia nello spazio.

Le atmosfere liriche e romantiche, così come le travolgenti manovre dell'*Arcadia*, non hanno quindi un'efficacia casuale, tant'è vero che, nonostante la lunga assenza dai palinsesti italiani, HARLOCK e compagni sono tuttora nel cuore di moltissime persone, e non solo tra gli appassionati di *anime*. Complementare invece è il caso del lungometraggio e della seconda serie, dedicati alla giovinezza dei vari personaggi. Se l'alta qualità dell'animazione e la spettacolarità di molte scene compensa abbondantemente le pecche grafiche del primo serial, bisogna riconoscere che trame e sceneggiatura risultano meno convincenti. Non va dimenticato tuttavia che il fascino complessivo probabilmente risente della discutibile qualità del doppiaggio, non certo all'altezza dell'edizione Rai della prima serie. Confessa Matsumoto, autore del fumetto originale:

> Il mio sogno è sempre stato vivere come un uomo che, in ogni momento della propria esistenza, è pronto a partire a bordo del proprio vascello, per i mari sconosciuti [...]. Egli incarna ciò che ho sempre voluto essere e può compiere imprese che un uomo comune, ritrovandosi nella propria realtà, può emulare soltanto in un modo: avventurandosi nell'immenso mare della propria anima [...]. Harlock è disposto a sacrificarsi, a faticare, a bere sangue e sudore in nome di un ideale, ed ha una fervida fede [...] quasi religiosa per la vita. È dunque il simbolo stesso del possibilismo [...]. Io spero che i giovani, sebbene vivano in un'epoca che non garantisce un futuro promettente, imparino da Harlock a [...] coltivare i propri sogni gelosamente [...] senza mai rinnegarli, come un pirata non abbandonerebbe la propria nave neppure se stesse per colare a picco! [Cfr. *Reiji Matsumoto: Harlock sono io*, «Super Japan Magazine» n. 12]

La tensione etica che HARLOCK incarna, attinge chiaramente a quella del *Bushido* (la 'via del guerriero onorevole', il codice dei *samurai*), secondo cui bisogna essere pronti a morire in qualsiasi momento; evitando il facile equivoco che interpreta tale affermazione come un invito al suicidio gratuito, il messaggio implicito in questo personaggio – e più in generale nell'intero mondo creato da Matsumoto – è un invito a vivere con dignità, inseguendo i sogni in cui si crede, nel rispetto dell'altro, vivendo quindi intensamente ogni attimo della propria esistenza. Solo così, quando ci troveremo nelle braccia della morte, non avremo rimpianti per una vita spesa

male. In un contesto, come quello italiano, in cui l'assenteismo elettorale si riflette nell'abitudine ad affidarsi all'Enalotto per risolvere i problemi quotidiani, un così sentito invito a una vita impegnata, schierata, vissuta fino in fondo, non può che essere accolto con un caloroso benvenuto pedagogico. L'affermazione «Harlock non scappa mai!» significa che i problemi nella vita vanno affrontati, non evitati, per quanto tutto ciò possa implicare la vergogna di doversi ritirare provvisoriamente di fronte ad un ostacolo troppo imponente.

Niente scelte *kamikaze* quindi. HARLOCK, in proposito, parla molto chiaramente: «Io, per quanto possa vergognarmi, non arriverò mai a suicidarmi!» (cfr. il 7° episodio della prima serie, *La piramide in fondo al mare*). Il futuro si costruisce solo con la vita, per quanto faticosa e umiliante possa essere. Una sfida importantissima che mette a dura prova le risorse dell'uomo e che può essere affrontata solamente da chi naviga a bordo dell'«Arcadia» della propria esistenza, da chi appunto non ha nulla da perdere, perché impegna tutto se stesso per il futuro in cui crede. Un impegno innanzitutto *etico*, che passa ad esempio attraverso la chiarezza nei rapporti interpersonali, una lealtà e un rispetto che travalicano gli schieramenti dei singoli, amici o nemici che siano. Un rispetto anche, se non soprattutto, nei confronti della Madre Terra (la confuciana pietà filiale nei confronti dei propri genitori), nonostante la possibilità di esserne banditi come HARLOCK. Questi allora, generalmente definito antieroe per la sua tenebrosità, è anche un *eroe* in senso proprio perché riesce a conciliare l'indipendenza personale con la fedeltà senza condizioni, incarnando – quasi liricamente – la libertà dalle costrizioni sociali, la speranza nella disperazione più cupa. Da segnalare poi, fra i personaggi che popolano la saga di HARLOCK, la straordinaria figura dell'aliena MEEME (MET O LA MINE nell'edizione italiana). Solitaria vagabonda senza alcuna funzione a bordo dell'*Arcadia* – tra sorseggiate di saké e malinconiche melodie d'arpa – MEEME si circonda di un fascino etereo e spirituale, che tuttavia si concilia perfettamente con il suo fare spontaneo e affettuoso. Una figura nobile e semplice al tempo stesso, quanto mai espressiva nonostante sia (graficamente) sprovvista di pupille e di bocca. Un retaggio estetico che rivela quanto la cultura giapponese veda negli abiti, nelle posture e nella capigliatura gli elementi più significativi nella rappresentazione della natura umana.

La produzione legata al pirata spaziale si rivela dunque di alto livello, copiosa di spunti contenutistici, narrativi, ma soprattutto emotivi. Sarebbe ingenuo dimenticare o ignorare quanto paghi pedagogicamente la ricchezza dell'immaginario: basti anche solo pensare – in questo caso – alla presenza, accanto ai momenti di dinamiche battaglie spaziali, di sequenze di quiete, dominate dal coinvolgimento musicale, in cui lo spettatore può trovare spazio non solo per la rilessione, ma anche per il proprio vissuto emotivo: si tratta di lasciarsi coinvolgere attivamente nella contemplazione di un viaggio nel mare dello spazio o nell'indagine di un occhio enigmatico portato in primo piano. Momenti quindi quanto mai preziosi in un periodo, il nostro, in cui i bambini, circondati da un mondo che procede a tempo di *zapping*, hanno sempre minore attitudine a mantenere costante l'attenzione sulle attività che svolgono. Tuttavia questi rallentamenti narrativi, nell'ultimo passaggio televisivo Mediaset di *Capitan Harlock*, sono stati tagliati, evidentemente nel timore che i telespettatori avessero potuto cambiare canale, avvezzi a più soffocanti ritmi filmici. Un intervento censorio decisamente antipedagogico, finalizzato semplicemente al conseguimento immediato di un «uovo» di *audience*, senza la lungimiranza per le «galline» di domani, non solo sane, ma magari dalle uova d'oro.

31. Galaxy Express
GINGA TETSUDO 999 [LINEA FERROVIARIA GALATTICA 999], Toei Doga – *fantascienza* – 113 episodi – 1978-'81.

Storia originale tratta dal fumetto di Matsumoto Leiji
Regia Nishizawa Nobutaka *Design* Komatsubara Kazuo *et al.*
Adattamento italiano CRC Cooperativa Rinascita Cinematografica
Masai Massimiliano Manfredi, Graziella Polesinanti *Controllore* Armando Bandini

Maisha Cinzia De Carolis, Daniela Caroli *Capitan Harlock* Alessio Cigliano
Prima trasmissione italiana Rai Due, febbraio 1982

Scheda di Francesco Filippi

Nel futuro la popolazione terrestre è divisa in uomini meccanici, ricchi, e uomini in carne e ossa, poveri e discriminati. Tra questi vi è un ragazzino, TETSURO *(da noi* MASAI*), che perdendo la madre, uccisa dal* CONTE MECCANICO*, le promette di salire sul* Galaxy Express 999*, un convoglio intergalattico diretto su* Andromeda*, dove si dice vengano elargiti corpi meccanici. Incontrata la misteriosa* MAETEL *(*MAISHA*), riceve da lei in regalo il prezioso biglietto, ma alla condizione di superare tutte le difficoltà in cui si imbatterà lungo il viaggio. Di pianeta in pianeta,* TETSURO *incontra differenti realtà, dilaniate da complesse problematiche, che si risolvono spesso grazie all'apporto del protagonista. Tra cyborg invidiosi del suo corpo ancora umano o bramosi del suo biglietto ferroviario,* TETSURO *scopre a malincuore come la sua sopravvivenza sia legata anche all'uso della violenza. Ma più spesso appura quanto un gesto altruistico, come un atteggiamento di fiducia verso gli uomini meccanici, possa seppure breccia nel loro animo, facendoli desistere dai loro ingiusti intenti. Dopo tanti indugi sull'opportunità di meccanizzarsi,* TETSURO *arriva infine su* Andromeda*, dove scopre il tranello tessutogli dalla sua compagna di viaggio e da sua madre,* PROMESIUM*, regina dell'*Impero Meccanico*. Nonostante rifiuti di meccanizzarsi, il ragazzo è destinato a diventare un "bullone umano", privo di libertà, all'interno di questa società. Tuttavia* MAETEL*, memore di tutta la bontà e il coraggio visti in* TETSURO*, decide di ribellarsi alla madre: la società della costrizione e della sopraffazione cade grazie al coraggio, agli ideali e alla gentilezza dei protagonisti.* TETSURO *finalmente è adulto, ma al tempo stesso deve separarsi dalla sua compagna di viaggio.*

Più che una semplice narrazione di fantascienza, *Galaxy Express* si pone come una grande sfida, quella di discutere con lo spettatore (giovane o adulto che sia) su temi come il senso dell'esistenza, della morte e del mondo che ci circonda. I veri protagonisti sono i sentimenti che muovono i personaggi, mentre le vicende si rivelano pretesti per farci riflettere su concetti astratti. I comprimari e le comparse che i due protagonisti incontrano sui vari pianeti, hanno infatti delle esperienze da raccontare: sono così distanti da noi, sembrano appunto su altri pianeti, magari stranissimi, eppure ci riguardano, come riguardano TETSURO, che anzi fa di tutto per entrare nella loro vita: solo così, attraverso uno scambio di parole e di gesti, si realizza un arricchimento reciproco, nel bene come nel male.

Una grande «allegoria» dunque, che vede i protagonisti muoversi al suo interno ora in qualità di meri personaggi, ora in virtù delle loro valenze simboliche, in un intreccio di significati coerente solo a uno sguardo onnicomprensivo. È il caso ad esempio dell'affascinante MAETEL: misteriosa e riservata, abile combattente, la bionda protagonista è sì una compagna di viaggio, ma soprattutto si rivela un'entità spirituale, quadridimensionale, lo spirito stesso della giovinezza (motivo per cui è conosciuta da tutti). Più vicino a noi (e all'autore) si colloca invece la figura di TETSURO, che in virtù di un'infinità di sfumature caratteriali appare come una persona reale, catapultata nello schermo con il suo carico di pregi e di difetti. *Galaxy Express* resta tuttavia un soggetto decisamente «difficile» da sviluppare e da comprendere – molti temi sono infatti complessi e poco divertenti. Non stupisce quindi che molti spettatori italiani abbiano trovato questo *cartoon* triste o noioso; ma non dimentichiamo che la maggior parte degli episodi sono incappati in quello che è forse il più atroce doppiaggio televisivo italiano che si ricordi. D'altra parte non pochi sono quelli che invece apprezzano le grande suggestione di quest'avventura interstellare, di indubbia provocazione. Vediamone allora i nuclei tematici.

La crescita. *Galaxy Express* risulta a tutti gli effetti un «*cartoon* di formazione», rivolgendosi a un pubblico che si spera maturi assieme al protagonista alle soglie dell'adolescenza. Cominciando il suo viaggio dalla separazione violenta dalla mamma dell'infanzia, TETSURO si trova davanti un volto nuovo della vita, affascinante ma tremendo, un mondo incarnato simbolicamente nella figura di MAETEL. Questa è

per TETSURO un sostituto materno, una presenza che lo accompagna durante l'adolescenza, di cui è chiaramente un simbolo. La ragazza si dimostra una vera figura educatrice: vicina al ragazzo, senza per questo negargli libertà d'azione, lo accompagna nella complessità del mondo, senza censurarglielo. È una sorta di mentore-sradicatore (cfr. la figura di VITALI in *Remì*, Scheda 2), che instaura con lui una relazione di reciproca intesa, fortunatamente accompagnata da momenti di divergenza e conflittualità. Rimane comunque nel ragazzo il retaggio infantile della promessa fatta alla madre (procurarsi un corpo meccanico), da cui riesce a emanciparsi solo quando, dopo esitazioni e dolori, prende autonomamente la decisione di non meccanizzarsi. Solo allora TETSURO – adesso adulto a tutti gli effetti –è in grado di affrontare al meglio anche la separazione da MAETEL. Non si tratta di negare l'infanzia prima e l'adolescenza poi, ma di superarle *interiorizzandole*.

La giovinezza. Sia MAETEL che il *999* rappresentano la giovinezza, quell'esperienza così preziosa e carica di sogni, tappa obbligata nell'esistenza di ciascuno, da affrontare fino in fondo se si vuol viverla al meglio. Sarà poi il modo con cui verrà compiuto il viaggio a permettere al passeggero di entrare nel mondo adulto facendo le scelte giuste. Spetterà perciò al suo cuore decidere se ripartire ancora sul treno del futuro che aspetta solo lui, finché coltiverà una giovinezza interiore.

La meccanizzazione. Nel tentativo di andare oltre la loro natura, gli uomini meccanici sono persone che hanno accantonato le qualità più tipicamente umane, dai sentimenti alla genuinità dello spirito, nonché la capacità di esprimersi e di comunicare. È una scelta quindi di cui non si assumono le responsabilità, una degenerazione, per lo più irreversibile, mossa ad esempio dal timore di non essere più amati, di crescere, di soffrire o di non essere felici nella vita, oppure conseguita in nome di un un ideale sbagliato. Non a caso gli uomini meccanici sono persone senza amici: magari fanno di tutto per averli, ma nel modo peggiore e senza riuscirvi. La negatività della meccanizzazione non è intrinseca (ci sono infatti le dovute eccezioni), ma si rivela nell'aridità di spirito che rappresenta.

La società. Accanto a problemi come il degrado ambientale, l'ipocrisia o il consumismo, in *Galaxy Express* viene denunciata soprattutto l'oppressività dei sistemi sociali degenerati – per lo più in tirannie, primo fra tutti l'Impero Meccanico – che impongono conformismo negando la libertà e la diversità dei singoli. Lontano dall'offrirci una visione fatalista (spesso infatti basta l'intervento di TETSURO a favorire il crollo di un regime ingiusto), Matsumoto ci dice che il mondo si può e si *deve* cambiare, innanzitutto attraverso il dialogo, lasciando la ribellione armata come ultima risorsa. Quando invece la convivenza si rivela un'utopia, a volte è possibile trovare un cantuccio in cui coltivare i propri sogni; altrimenti non resta che sognare a occhi aperti o andarsene in esilio e, nonostante tutto, continuare da lì a battersi per il bene della propria terra, come fa CAPITAN HARLOCK. In queste lotte politiche l'importante è non venire mai a compromessi con la propria coscienza, continuando a coltivare i propri sogni.

I sogni. Nonostante il disaccordo di qualche pessimista, i sogni aiutano a vivere, perché danno sapore all'esistenza; infondono forza nelle difficoltà e, per quanto non sempre si realizzino, donano senso e felicità al presente; costituiscono insomma il biglietto del *999*, per un viaggio valido tutta la vita. Certo, la strada dei sogni è in salita, ma la volontà e la fiducia in essa permettono a ciascuno di giocare al meglio la propria partita e di uscirne *comunque* vittoriosi. Più che il risultato, alla fine contano infatti l'impegno e la correttezza dimostrati, anche perché ci si può accorgere che quanto desiderato a un certo momento non si riveli più auspicabile: è il caso dello stesso TETSURO, che diventa un uomo nonostante abbia scoperto che ottenere un corpo meccanico non era altro che un futile sogno.

Vita e morte. Vita e morte sono due elementi inseparabili: la seconda dipende in parte dalla prima, ne è il senso e molto spesso la redenzione. Da un lato Matsumoto mette in luce, soprattutto in TETSURO, la volontà primaria di difendere la vita, un sentimento senza condizioni e che fa la grandezza di un uomo. D'altra parte la morte si rivela spesso inevitabile: può scaturire dall'incomunicabilità tra due persone (di cui almeno una è disumanizzata), oppure conseguire da un'*impasse*, uno scontro tragico tra sentimenti, all'interno di una persona o tra quest'ultima e un destino crudele. Molto spesso la morte ha anche una valenza *catartica*, compensando, con il dono della vita, un passato di egoismi perpetrati nei confronti di altre persone. Ma

per scoprire il valore e la felicità di un gesto altruistico, gli uomini dal cuore inaridito devono poter entrare in contatto con animi gentili come quello di TETSURO, che ancora credono che nemmeno i più malvagi siano meccanizzati fino in fondo.

Rapporto con il passato. Sulla via della maturità, prima o poi arriva il momento in cui si fanno i conti con il proprio passato: un'eredità preziosissima da un lato, ma non sempre auspicabile dall'altro. Innanzitutto non si possono ignorare, tanto meno abbandonare, le proprie origini – per quanto ignobili siano – perché da esse abbiamo ricevuto la vita. Non solo, ma le esperienze fatte, i ricordi che portiamo nel cuore, costituiscono una ricchezza che fruttifica grazie alle speranze per un mondo di possibilità da realizzare. Ma d'altra parte uno sguardo critico permette di evitare gli errori compiuti da chi ci ha preceduto. Ci si muove insomma all'interno di una concezione di grande continuità temporale, che auspica un ponte di doni, rettitudine e libertà, che parta dal passato e si proietti nel domani.

L'uomo. Al centro del pensiero matsumotiano c'è l'uomo e quello che emerge dal suo profondo, sentimenti *in primis*. È da tale interesse che nascono il suo stile *romance*, la sua drammaticità e il suo lirismo. Un «vero uomo» è allora una persona che, accettando la propria umana natura, la vive pienamente fino alla fine, nelle sue risorse, limiti e responsabilità. La genuinità dell'uomo si manifesta soprattutto nel rapporto schietto e fiducioso con se stesso e con gli altri, amici o nemici, facendo del suo cuore gentile il presupposto per un agire dettato dalla saggezza.

La conoscenza. Un vero uomo è poi bramoso di conoscenza: superando le apparenze ingannatrici della realtà, giunge alla verità delle cose, spesso dolorosa, ma mai assassina. Solo allora ha gli elementi per schierarsi responsabilmente nel mondo in cui vive. Curiosità significa anche paziente ascolto del prossimo, fondamentale per instaurare una felice convivenza con lui. Per capire gli altri (e noi stessi) occorre allora *decentrarsi* e addentrarsi nel passato di chi vogliamo conoscere, per scoprirne l'identità.

Galaxy Express si presenta, in conclusione, come un'opera a tutto tondo, che riassume l'intero pensiero di Matsumoto Leiji, forse l'unico autore nella storia dell'animazione a esplicare un così corposo e sistematico impegno etico e pedagogico nel corso delle sue numerose produzioni. Il *Galaxy* è quindi una saga attraverso il mondo, quello di ciascuno di noi, in cui i valori – come l'amicizia e l'onestà – sono costantemente messi alla prova (di qui la loro utilità pedagogica), in altre parole un viaggio alla ricerca di precise coordinate esistenziali. Indubbiamente si tratta di riflessioni impegnative, anche dolorose, capaci di mettere in discussione le nostre certezze, ma in grado di rinnovarle e di infondere energia a chi, come TETSURO, ha sempre un sogno per cui lottare.

32. Conan, il ragazzo del futuro

MIRAI SHONEN CONAN [CONAN, IL RAGAZZO DEL FUTURO], Nippon Animation per Nhk – *fantascienza* – 26 episodi – 1978.

Soggetto tratto dal romanzo di Alexander Key (*The Incredible Tide*)
Produttori Endo Shingeo, Nakajima Junzo
Sceneggiatura, lay-out e regia generale Miyazaki Hayao *Aiuto regia* Hayakawa Keiji, Takahata Isao *Aiuto lay-out* Hayakawa Keiji, Okuda Seiji
Character e mecha design Miyazaki Hayao, Otsuka Yasuo
Direttore dell'animazione Otsuka Yasuo *Musiche* Ikenaba Shin'ichiro
Voci italiane: Conan Marco Guadagno *Lana* Monica Cadueri *Dice* Enzo Consoli *Jimsey* Massimo Còrizza *Lepka* Massimo Còrizza
Prima trasmissione italiana Rete 4, 1982

Scheda di Francesco Filippi

La terza guerra mondiale ha aveva reso il suolo terrestre simile a un deserto acquatico, ora però la natura sta rinascendo: da un lato gli abitanti di High Harbor *vivono in armonia con la natura, dall'altro i governatori di* Industria, *città-fortezza capeggiata dall'avido* LEPKA, *cercano di ripristinare la tecnologia che sfrutta l'energia solare e che aveva causato il cataclisma. Per farlo,* LEPKA *ha bisogno del* DOTTOR RAO, *nonno di* LANA *(una bambina di* High Harbor*), il quale però non è intenzionato a mettere il suo sapere scientifico a disposizione di chi intende farne cattivo uso.* Industria, *avvalendosi della prepotenza delle armi, vuole conquistare anche la pacifica isola, ma si trova di fronte due ostacoli:* CONAN, *un fortissimo dodicenne cresciuto in un'isola sperduta, che corre in aiuto di* LANA *(rapita dai «cattivi» per ricattare suo nonno), e in secondo luogo la «vendetta della natura», che farà sprofondare la città-fortezza in un terremoto colossale. A render più dinamici gli eventi troviamo poi le figure del* CAPITANO DICE *e di* MONSKY, *dapprima al servizio di* Industria *e successivamente al fianco dei protagonisti. Divertente compagno di avventure del protagonista è infine* JIMSEY, *un ragazzino dall'aspetto stravagante.*

Dal libro alla serie animata

Tratto dal romanzo per ragazzi *The Incredible Tide* di Alexander Key, *Conan, il ragazzo del futuro* segna il debutto alla regia di Miyazaki Hayao, forse il miglior *cartoonist* di tutti i tempi. Miyazaki fa tesoro della struttura socio-geografica presente nel romanzo, migliorandola notevolmente a livello narrativo (le scene sono più dinamiche, i personaggi meglio caratterizzati e le atmosfere più coinvolgenti), inserendola all'interno della concezione giapponese del rapporto *uomo/natura* e aggiungendovi infine il *leitmotiv* del *contrasto generazionale.*

La vendetta della natura e il vigore di un germoglio

All'interno dell'opera di Miyazaki *Conan* inaugura due fondamentali tematiche, quella dell'antimilitarismo e, come si diceva, del rapporto uomo/natura, che vengono riprese in maniera più articolata in alcuni suoi successivi lungometraggi: *Nausicaä della Valle del vento* (1984), *La Principessa Mononoke* (1997) e in parte anche in *Tonari no Totoro* (1988) – cfr. F. Filippi, *Il Grande Cerchio*, «Fumo di China» n. 67.

Per darne ragione occorre rifarsi alla concezione shintoista del rapporto uomo/natura, secondo la quale ogni luogo del cosmo, come le montagne o gli elementi naturali, è abitato dai *kami* (gli spiriti degli antenati), che presiedono al continuo rinnovamento di ogni aspetto della vita. Non vi è separazione, nella concezione shintoista, tra il mondo degli uomini e quello dell'aldilà, e per questo motivo i luoghi in cui viviamo sono la manifestazione stessa delle forze spirituali, che in altre parole sono divinità *immanenti*. Se gli uomini e gli spiriti vivono comunque in due differenti dimensioni, i contatti tra questi due mondi – regolati ovviamente dai rituali religiosi – sono sottoposti a norme ben precise, violate le quali si rompe il delicato equilibrio che li lega. Ad esempio, è necessario avvicinarsi ai *kami* dopo essersi purificati, altrimenti si rischia di contaminarli e di scatenare la loro ira, e analogamente non bisogna oltrepassare i limiti che la società stessa si è data nei loro confronti: è il caso delle foreste giapponesi, che storicamente non sono state abbattute dagli uomini (anche se da esse sarebbe stato possibile ricavare coltivazioni), perché invadere le montagne, proprietà dei *kami*, avrebbe significato infrangere l'ordine e l'equilibrio che regola il cosmo. L'uomo quindi vive sì intervenendo sulla natura, coltivandola e raccogliendone i frutti, ma al tempo stesso riconoscendo la sua dipendenza, esprimendo agli spiriti gratitudine e rispetto.

In *Conan* l'uomo ha contaminato il mondo con le armi, la guerra e la violenza e ora vive in un mondo per larga parte ostile. Alcune persone, avendo fatto tesoro di quest'esperienza, hanno dato vita, con vent'anni di sacrifici, a una «comunità-paradiso» fatto di lavoro serio e sereno. Un simile luogo non può non far gola a chi invece (in questo caso LEPKA), immemore dell'esperienza negativa del passato, sta riesumando le antiche armi dalle profondità della Terra (l'aereo *Gigante* in questo contesto). *Industria*, una società «dove tutto è di pietra e di ferro, senza un albero o un filo d'erba», non a caso è un luogo dove non ci sono bambini, perché dalla ruggine non può nascere il futuro. Tutti i giovani protagonisti delle opere di Miyazaki hanno infatti un rapporto privilegiato con la natura e rivelano un *salto di qualità* rispetto al mondo adulto da cui sono nati. La superiorità della «nuova generazione» vede innanzitutto in CONAN (che gira scalzo in libertà) una forza straordinaria: egli è il miracolo di un germoglio che nasce, ha la stessa forza che è in grado di alzare al cielo un'intera foresta, come accade in una delle scene più suggestive di *Tonari no Totoro*.

Nonostante ciò, sono forse i personaggi femminili a mostrarsi in massima sintonia con la natura: LANA (al pari di NAUSICAÄ e MONONOKE), «sa leggere nel cuore degli animali» e non è un caso che tutte e tre abbiano la loro casa, la loro origine, proprio nel cuore della natura. Si tratta insomma di nuove figure, *migliori* nel corpo e nello spirito, personaggi che costruiscono il futuro con coraggio, responsabilità e apertura mentale. La vecchia generazione, nel suo complesso ovviamente, è invece quella che, senza ciò che potremmo chiamare «timor di Dio», ha compiuto la guerra apocalittica, un «delitto che non potrà mai essere riscattato»: non è un caso quindi se tutti coloro che l'hanno generata alla fine della serie muoiano, compresi LEPKA e lo stesso DOTTOR RAO. Per quanto sia la forza, fisica o spirituale, a rendere vincente la nuova generazione, tuttavia essa viene esercitata sempre «con gentilezza»: se gli uomini ambiziosi vengono fermati dall'ira della natura, essi vengono poi sedotti dalla squisitezza del cibo dell'isola di *High Harbor* (o dall'amore in NAUSICAÄ), che li convince della necessità di cambiar vita. Fondamentale poi, in questo processo di «conversione», è la concessione di fiducia da parte dei «buoni» nei confronti dei «cattivi», che riesce a interrompere il circolo vizioso delle violenze e delle incomprensioni reciproche. In conclusione, «non c'è altra vera possibilità per gli esseri umani che quella di vivere in mezzo alla natura»: che ci piaccia o no, quest'ultima è un dato ineludibile con cui cercare un equilibrio (il tema è decisamente attuale), con la consapevolezza che solo da essa sarà possibile rinnovarsi per affrontare il futuro ancora una volta.

Perché la serie funziona

Come abbiamo visto *Conan, il ragazzo del futuro* è strutturato su una base quanto mai solida e suggestiva nei contenuti, capace di innescare tutti quei dinamismi che si richiedono a una storia avventurosa. L'animazione è fluida e straordinariamente efficace, le musiche accorrono puntuali, e la scenografia è d'indubbia suggestione. Bastano tutti questi elementi per realizzare un'ottima serie? Probabilmente sì, ma *Conan* ci può insegnare anche qualche altro «trucco del mestiere». Lontano da voler esaurire in questa sede un'analisi sui segreti registici di Miyazaki Hayao, cogliamo tuttavia l'occasione per vederne alcuni.

Innanzitutto va notato come per Miyazaki sia importante creare moventi materiali affinché l'azione dei personaggi risulti credibile. Fondamentale al riguardo è evitare soluzioni gratuite, necessariamente stridenti. Per rendere credibile l'impossibile (si pensi alla scena in cui CONAN corre sull'ala di un aeroplano in volo) «basta dare poco alla volta i dettagli che possono motivare della azioni impossibili», costruire cioè «un abile preambolo», che lasci l'impossibile come l'ultima (e inevitabile) soluzione di una vicenda. Un importante *leitmotiv* tecnico-narrativo è proprio la *forza fisica* di CONAN, che non manca mai di risultare – per quanto iperbolica – simpatica, effervescente e dinamica. Di espedienti funzionali a questo scopo ne possiamo individuare più d'uno: principalmente il fatto che l'iniziale sforzo fisico dipinto sul volto del ragazzo lascia il passo a movenze quanto mai leggiadre e serene. In secondo luogo il fatto che la forza muscolare sia funzionale (e quindi passi in secondo piano) a una componente divertente o grottesca. In entrambi i casi la forza di CONAN viene resa «credibile» (ed esaltata) proprio dal fatto che viene messa tra parentesi. L'*escalation* degli eventi è poi un altro accorgimento tipico delle storie d'avventura: per rendere più credibile un evento di dimensioni colossali, è necessario arrivarci per gradi, annunciare gli ingredienti del gran finale, ma non così tanto da non poter poi superare le aspettative degli spettatori.

Giocare al rialzo può essere invece funzionale in chiave umoristica, sia singolarmente (nella prima puntata CONAN riesce a sollevare massi sempre più colossali allo scopo di sfogare la sua disperazione per la morte del nonno), sia su un doppio binario – le gare di bravura tra JIMSEY e il protagonista assumono volutamente l'assurdità di una colossale strizzata d'occhio allo spettatore: si pensi al loro perfetto sincronismo motorio, tanto impossibile e divertente quanto funzionale (è sempre questo il punto) a esprimere l'eguale valore dei due contendenti.

Ancora, un sottile espediente umoristico frequentemente adottato è quello di seppure compiere a un personaggio un'azione mentre è impegnato in un'altra, ragionevolmente incompatibile con la prima. Si pensi a tutte quelle azioni che CONAN compie mentre sorregge qualcos'altro con le braccia. Si tratta di un «trucchetto» che raggiunge almeno tre obiettivi: permette di dire quanto il personaggio sia preso

da un'azione (tanto da non accorgersi che ne sta attuando un'altra), consente di parlare implicitamente delle sue abilità, e ottiene infine un effetto umoristico dovuto al paradosso della scena (che risulta impossibile ma credibile). Quindi la *fantasia* (l'intenzionalità di Conan) supera, come per magia, le leggi del mondo reale, e il risultato è sempre affascinante.

L'importante, in conclusione, è che tutti gli elementi in gioco, non solo trovino una giustificazione (come in ogni sceneggiatura che si rispetti), ma tendano anche a qualcos'altro, siano cioè funzionali a esprimere altri concetti o a portare ad altre situazioni. Questa sorta di «altruismo narrativo» delle parti non solo rende estremamente fluido il tutto, ma evita in sostanza il crearsi di soluzioni narcisistiche, efficaci sulle prime, ma indigeste già a partire dalla seconda visione. Che sia anche questo il segreto dell'intramontabile freschezza dei *cartoons* di Miyazaki?

33. Mazinga Z – Il Grande Mazinga

Mazinga Z

MAZINGER Z [id.], Toei Doga – *robot* – 92 episodi – 1972-'74.

Storia originale tratta dal fumetto di Nagai Go
Regia Serikawa Yugo, Katsumata Tomoharu, Onuki Nobuo *et al.*
Sceneggiatura Takahisa Susumu, Fujikawa Keisuke
Character design Hane Yoshiyuki *Musiche* Kikuchi Shunsuke
Voci italiane: Rio Claudio Sorrentino *Sayaka* Liliana Sorrentino
Shiro Fabrizio Manfredi *Dottor Inferno* Lino Troisi
Barone Ashura Laura Gianoli/Antonio Colonello
Prima trasmissione italiana Rai Uno, gennaio 1980

Il Grande Mazinga

GREAT MAZINGER [id.], Toei Doga – *robot* – 56 episodi – 1974-'75.

Storia originale tratta dal fumetto di Nagai Go
Regia Katsumata Tomoharu, Tamiya Takeshi, Akehi Masayuki, Sankichi Yasuo, Imazawa Detsuo, Onuki Nobuo
Sceneggiatura Takahisa Susumu, Fujikawa Keisuke, Ando Toyohiro
Character design Morishita Keisuke
Voci italiane: Tsurugi Tetsuya Piero Tiberi *Kabuto Kenzo* Sandro Iovino
Jun Maria Grazia Dominici *Shiro* Francesca Guadagno
Generale Nero Renato Mori *Duca Gorgon* Giancarlo Padoan
Prima trasmissione italiana Canale 5, dicembre 1979

Scheda di Giuseppe Guida

Prima di essere ucciso il professor KABUTO JUZO affida al nipote KOJI (in Italia RIO) il robot MAZINGA Z, costruito per fronteggiare gli automi che il DOTTOR INFERNO (in originale, DR HELL) ha scoperto durante delle ricerche sui Micenei sull'isola di Rodi. Il giovane si trova così a combattere con un robot che dovrà imparare a manovrare, aiutato dalla giovane YUMI SAYAKA (cui è stato affidato il debole robot APHRODITE A) e dal padre, il DOTTOR YUMI, direttore del Centro di ricerche per l'energia fotoatomica *e creatore del robot femminile. Alleati del DOTTOR INFERNO sono l'ermafrodita BARONE ASHURA e il cyborg CONTE BLOCKEN (GENERALE TETSUKAMEN). Alla morte di ASHURA appare sulla scena un personaggio che ritornerà nel* Grande Mazinga: *il DUCA GORGON, essere metà uomo e metà tigre, che coadiuverà INFERNO.*

Sconfitto INFERNO, KOJI parte per l'America, lasciando il testimone a TSURUGI TETSUYA e alla nuova «incarnazione» del suo robot: il GRANDE MAZINGA. Più agile e slanciato e con più armi, costruito dal padre di KOJI, il dottor KABUTO KENZO, TETSUYA deve affrontare l'IMPERO DI MIKENES, capeggiato dall'IMPERATORE DELLE TENEBRE. Con le sue sette armate guerriere, questi lancia attacchi ancora più feroci contro l'umanità, in special modo quando entrano in campo la MARCHESA YANUS e il redivivo INFERNO, che mostra la sua vera identità di GRAN MARESCIALLO DELLE TENEBRE, e che usano anche la

psicologia per indebolire i nostri eroi. Dopo varie battaglie, RIO (che nel doppiaggio italiano della serie Il Grande Mazinga *ha mantenuto il suo nome originale, KOJI) ritorna dall'America e coadiuva TETSUYA: i due MAZINGA riuniti (insieme ai nuovi robot DYANAN A di SAYAKA e VENUS ALPHA di JUN, al piccolo ROBOT JUNIOR del piccolo SHIRO e al BOSS BOROT di BOSS) porranno fine alla minaccia, anche se il misterioso IMPERATORE DELLE TENEBRE resterà in vita.*

Mazinga Z è stata la serie capostipite del filone robotico. Anche se trasmessa in Italia dopo *Atlas Ufo Robot* e *Il Grande Mazinga*, in Giappone venne prodotta per prima, iniziando quel processo di fusione tra le due entità (robot e pilota) che culminerà in *Jeeg Robot d'acciaio* prima e nella nuova *Mazinsaga* dopo, e che ha ispirato opere moderne quali *Neon Genesis Evangelion*.

Le due serie non brillano per approfondimenti psicologici, soprattutto la prima. In esse, comunque, vengono gettate le basi per elementi fondamentali del carattere dei personaggi. Nagai riesce tuttavia a mettere in risalto due aspetti delle motivazioni che spingono un uomo a combattere una guerra. Il primo è lo *spirito di sacrificio*, presente soprattutto in KOJI. Questi si ritrova a difendere il Giappone (e la Terra) senza averne la volontà e malgrado ciò ne accetta il fardello. Ciò lo porta a rinunciare alla vita normale di un diciassettenne, sostituendo gli svaghi con le sessioni di allenamento per imparare a pilotare il MAZINGA, coadiuvato da SAYAKA. Altra grande differenza tra questa serie e molte altre è proprio questa: inizialmente il pilota non è affatto a suo agio con il robot, e solo grazie a uno sviluppato intuito, nonché una buona dose di fortuna, riesce a vincere i primi scontri. Superata questa fase, KOJI arriverà a mettere da parte anche i suoi sentimenti verso l'amica, perché dovendo affrontare una guerra non ci si può «indebolire» lasciando posto all'amore.

Il secondo aspetto, più interessante invece, è il modo in cui viene mostrata l'*alienazione* provocata dalla guerra. Il pilota del GRANDE MAZINGA è praticamente «nato» per pilotare la sua arma: la sua vita è trascorsa dapprima in un collegio per orfani con insegnanti e direttori dai metodi duri e poi nella *Fortezza della Scienza*, dove il dottor KABUTO KENZO lo ha portato a vivere. Qui, tra estenuanti allenamenti e studi dei suoi nemici, il giovane somma la rabbia accumulata da anni di sorprusi perpetrati ai suoi danni dai compagni di collegio perché orfano, a quella per il trattamento subito da parte di KABUTO per fargli raggiungere una prontezza di riflessi unica e una rabbia fredda. In alcuni casi, questa freddezza non è rivolta solo verso la guerra, ma isola il giovane dal resto del mondo. Ciò creerà anche un antagonismo con le squadre di altri robot, che TETSUYA incontra negli *specials* cinematografici.

È da rilevare che proprio con *attacchi psicologici* la MARCHESA YANUS e il MARESCIALLO INFERNO vogliono piegare i nostri eroi, mettendoli di fronte a paure e pregiudizi. Nel 19° episodio, *Giovane sangue sulla neve*, JUN (che è di madre giapponese e padre africano) deve affrontare una forte *crisi di inferiorità*, dovuta al colore della sua pelle e istigata dalla perfida YANUS, che la porterà addirittura ad abbandonare il suo compagno in battaglia e a rifugiarsi nella preghiera. In risalto, poi, i consueti valori di *spirito di gruppo*: gli eroi vincono (pur se in minoranza) perché tra loro c'è unione fisica e spirituale e totale fiducia, cosa che manca tra le fila dei nemici, pronti a tradirsi l'un l'altro. Lo stesso IMPERATORE viene mostrato come un essere senza fisicità, quasi a dimostrare la mancanza di una figura materiale cui seppure capo, di quel fondamento di cui si parlava prima: la fiducia.

L'incubo delle mutazioni genetiche è presente anche qui nelle orribili trasformazioni fisiche del popolo di *Mikenes*: i mikenei furono costretti, millenni prima, a nascondersi nel sottosuolo dopo una guerra che avevano provocato e iniziato loro, dove le armi erano i *megarobot* coadiuvati da altre armi più convenzionali, ma altamente radioattive. I suoi eserciti, che raffigurano il regno animale in varie forme, sono infatti tutti mutati geneticamente. Un particolare importante è che alla fine della serie del *Grande Mazinga* il nemico non muoia: i suoi eserciti sono distrutti ma l'IMPERATORE resta in vita. Vien da chiedersi se questi non sia lo stesso IMPERATORE che appare in un'altra serie di Nagai, *Jeeg robot d'acciaio*. In questo caso potremmo davvero affermare che tutte le creazioni di Nagai sono parte di un solo universo.

Continuando il discorso sui «cattivi», è doveroso citare anche il BARONE ASHURA di *Mazinga Z*, capostipite di una serie di personaggi *ambigui* (che Nagai sembra prediligere). ASHURA è *ermafrodita* fisicamente ma non mentalmente, in quanto le due

entità sono in fondo una sola. Ambigui sono anche altri personaggi: il dottor KABUTO KENZO, ad esempio. Questi si mostra amorevole verso i propri figli, tanto che per non coinvolgerli nelle sue ricerche e non metterli in pericolo, si fa credere morto e li affida a suo padre, mentre non ha reticenze nell'infliggere nello stesso tempo, a TETSUYA, estenuanti allenamenti al fine di farlo diventare una macchina da guerra. KABUTO, comunque, tradisce questo suo aspetto duro (evidenziato dal fatto che egli è un robot a cui è stato impiantato il cervello del dottore) durante la serie, tanto che alla sua conclusione ottiene una redenzione sacrificandosi per salvare TETSUYA. Da non sottovalutare, infine, l'aspetto comico dei due *anime* evidenziato dal Boss BOROT, il robot pasticcione di Boss che appare in entrambe. Eternamente invaghito della bella di turno (nello specifico di YUMI SAYAKA prima e di JUN dopo), il povero Boss, con l'aiuto di NUCHE e MUCHA suoi subalterni, cercherà di superare i due MAZINGA per far innamorare le due ragazze. Un altro particolare è il ruolo di SAYAKA e JUN, relegate a comprimarie nella quasi totalità delle due serie. Soprattutto la prima, benché tecnicamente più preparata di RIO, si trova a pilotare un robot dalle scarse capacità non perché non possa fronteggiare i robot di INFERNO guidando addirittura il MAZINGA, ma perchè non ritenuta idonea *in quanto donna*. E questo è uno degli aspetti «realistici» di quasi tutti gli *anime* robotici: oltre al fatto che i protagonisti sono maschili per questioni di target, va segnalato ancora che nella società nipponica (negli anni Settanta, almeno) la donna era relegata a ruoli subalterni. Un concetto ben lontano dai nostri tempi, che si riflette sugli *anime* attuali.

Nelle opere di Nagai ricorrono alcune simbologie, e le serie dei MAZINGA non fanno eccezione: un chiaro riferimento alla *nascita dell'uomo* è il modo in cui i robot escono allo scoperto. MAZINGA fuoriesce da una piscina, il GRANDE MAZINGA dalle acque del mare, VENUS ALPHA e GOLDRAKE da una cascata: luoghi e situazioni che ricordano il *parto* (mentre il travaglio è identificato con il tragitto che i vari moduli di agganciamento devono percorrere prima dell'unione), quasi a voler dire che dopo la nascita bisogna affrontare una società violenta, egoista, alienata e alienante.

In Italia *Mazinga Z* ha goduto di un buon successo, ma non eclatante: colpa anche del suo aspetto tecnico, che si adeguò allo standard dell'epoca; i pochi mezzi economici a disposizione infatti decretarono una limitata disponibilità di disegni, a un'animazione carente e obbligò quindi a tutta una serie di *escamotages* tipici della cinematografia dal vero. Molto efficace comunque la colonna sonora di entrambe le serie, che riuscì a rendere bene le varie fasi dei singoli espisodi, enfatizzando i momenti *clou*, le cruente battaglie, gli attimi di *pathos* e gli intermezzi comici con musiche adeguate e trascinanti. Per quanto riguarda *Il Grande Mazinga*, va detto che, grazie a un'animazione molto più fluida, è probabilmente tra le due serie quella che è rimasta più nel cuore di milioni di appassionati.

Great Mazinger è stato il primo fumetto giapponese pubblicato in Italia. Tra il 1979 e il 1980 venne stampato in una ventina di albi dalla Fabbri Editori, che lo ricolorò e ne effettuò una traduzione non proprio fedele. Sospesa la serie regolare, il fumetto ebbe un seguito in un volume di grande formato uscito nelle librerie e intitolato *Io, il Grande Mazinga*. Grazie a quest'edizione abbiamo potuto notare i numerosi i cambiamenti apportati nella serie animata rispetto alla versione cartacea. Ciò che più colpisce è la naturalezza con cui Fabbri pubblicò un fumetto del genere, indirizzato ai bambini ma contenente scene di nudo che probabilmente oggi, dato il clima in cui viviamo, verrebbero censurate senza troppi ripensamenti.

Infine, è giusto ricordare che la potenza fonetica del nome «Mazinga» (arricchito dalla forza di una «z» dura e della «g» gutturale) ha contribuito alla sua popolarità anche italiana, facendo sì che esso divenisse l'espressione linguistica più usata per indicare l'animazione giapponese, anche a scapito di personaggi più validi.

34. Space Robot – Jet Robot
Space Robot
GETTER ROBOT [id.], Toei Doga – *robot* – 51 episodi – 1974-'75.

Storia originale tratta dal fumetto di Nagai Go
Soggetto Uehara Shozo *Character design* Komatsubara Kazuo

Regia Tomoharu Katsumata
Voci italiane: Ryo Romano Malaspina *Hayato* Massimo Rossi
Musashi Enzo Consoli *Professor Saotome* Diego Reggente
Mikiru Laura Boccanera *Genki* Fabrizio Vidale *Jo* Roberto Del Giudice
Mongi Giorgio Locuratolo *Imperatore dei Dinosauri* Vittorio Di Prima
Prima trasmissione italiana Italia 1, autunno 1980

Jet Robot
GETTER ROBOT G [id.], Toei Doga – *robot* – 39 episodi – 1975-'76.

Storia originale tratta dal fumetto di Nagai Go
Soggetto Takahisa Susumu, Uehara Shozo, Tamurata Yasuo, Torijima Michiru
Regia Kamaguchi Yasuo, Ochiai Masamune, Kawada Takenori, Orai Akinori
Character design Komatsubara Kazuo
Voci italiane: Ryo Romano Malaspina *Hayato* Massimo Rossi *Benkei* Enzo Consoli
Professor Saotome Diego Reggente *Mikiru* Laura Boccanera
Genki Fabrizio Vidale *Jo* Roberto Del Giudice *Mongi* Giorgio Locuratolo
Prima trasmissione italiana Canale 51, giugno 1980

Scheda di Luca Di Martino

Entrambe le serie si basano sulla lotta del tripartito robot GETTA, *formato da una terna di velivoli combinabili in tre modalità che danno vita ad altrettanti automi, guidati da* RYO, HAYATO *e* MUSASHI. *Inizialmente il nemico da combattere è il temibile* Impero dei Dinosauri, *dotato dei letali* MECHA ZAULS *inviati di volta in volta alla conquista della Terra. Coordinati dal* PROFESSOR SAOTOME *e affiancati da* MIKIRU *con la navicella* LADY COMMAND, *i tre robot* AQUILA, GIAGUARO *e* ORSO, *coesi nel primo robot* GETTA, *sconfiggono i dinosauri a costo della vita di* MUSASHI, *che si immola per la causa.*
Il Popolo dei Demoni *costituisce il ben più oscuro pericolo della seconda serie, che vede impegnato un nuovo triplice robot, il* GETTA G, *pilotato dallo stesso equipaggio con* BENKEI *al posto di* MUSASHI. *I nuovi robot sono* DRAGON, RIGAR *e* POSEIDON, *deputati alla lotta sui diversi campi d'azione. La vittoria arriderà agli eroi della serie, ma non senza sacrifici e dure lotte.*

GETTA rappresenta il primo robot «assemblabile» nella storia degli *anime*. La sua progettazione fu portata a termine con un occhio alle possibilità di merchandising nel mondo dei giocattoli.

GETTA è il primo di una lunga serie di robot che hanno «innalzato» non solo la logica della potenza combattiva articolata su più campi, che ha trovato anche esempio nei *Transformers*, ma soprattutto la necessità di coesione tra i singoli per far sì che la vittoria sia loro favorevole. Durante la Seconda guerra mondiale la nazione giapponese riusciva a tener testa agli Alleati contrastandoli efficacemente per *terra, cielo* e *mare*. La distruzione di parte della flotta alleata a Pearl Harbor, i duelli ingaggiati dai temibili velivoli *Zero* e la resistenza sulle isole del Pacifico fanno parte ormai dell'ideale bellico del popolo nipponico, che ha dovuto piegarsi solo a qualcosa di «sovrannaturale» (la Bomba). GETTA ROBOT è per così dire il «secondo round», ma questa volta il nemico si trasfigura in un demone o in un dinosauro, come se queste due entità stessero a rappresentare il pericolo della «demoniaca bomba» creata con composti del sottosuolo. Ora la difesa del mondo è demandata a un essere meccanico che racchiude in sé il frutto della fusione spirituale di tre caratteri diversi, di tre normali ragazzi.

RYO è il più equilibrato dei tre, per quanto lo possa essere un adolescente, ma la sua età appunto tradisce un'irruenza specialmente di fronte alle provocazioni. HAYATO è il tipico «lupo solitario» convinto che chi fa da sé fa per tre, ma il cui carattere necessita di approvazione, visto che da sempre viene considerato un *outsider*, per quanto possieda ottime capacità. MUSASHI è l'elemento debole della catena GETTA, generoso ma colmo di paure, rappresenta il senso tradizionalista e pacifico del Giappone: indossa un costume dalla foggia nipponica dotato di una spada tipicamente tradizionale; sarà lui comunque a risolvere nel finale la situazione, morendo per la salvezza del mondo, espiando con la propria dipartita un errore tecnico di agganciamento, e questo la dice lunga sul coraggio dimostrato dal popolo meno portato al confronto bellico, che tuttavia è pronto al sacrificio estremo. Il parallelismo con la figura dei *kamikaze* è chiaro e, a distanza di trent'anni dalla fine del conflitto (quando è stata realizzata la serie), non perde i suoi contenuti drammatici e, per certi aspetti, eccessivi. BENKEI sostituirà MUSASHI nella seconda serie: se certo non potrà mai oscurare il ricordo del suo predecessore, si rivelerà non solo più preparato tecnicamente, ma verrà accettato dagli altri componenti del gruppo come un *nuovo* MUSASHI, considerando anche la sua somiglianza con il pilota deceduto. Le tre personalità sono insomma costrette a convivere, appianando le divergenze e divenendo un'«unica entità», *una e trina*, attraverso un rispecchiamento (anche morfologico) nei singoli robot comandati.

Il messaggio riguardo la necessità di coesione davanti a una comune calamità è fortissimo e passa non solo attraverso i contenuti bellici, ma anche per quelli di maturazione individuale. Come succede anche per altri eroi, la salvezza sarà la moneta con cui verranno ripagati il sacrificio, la giovinezza perduta e una maturità acquisita attraverso funesti lutti. I tre ragazzi attraversano, come molti loro coetanei, un'età difficile acuita dal conflitto: le loro energie verrebbero disperse qualora non intervenisse il PROFESSOR SAOTOME, figura atipica del panorama «scientifico» degli *anime*. SAOTOME infatti è un personaggio ai limiti della trasandatezza: barba incolta, capelli scompigliati, zoccoli ai piedi. Egli è la personificazione dello stereotipo «genio e sregolatezza», orbo di un figlio, TETSUO, ucciso dai dinosauri nella prima offensiva ma conscio e fiero del grande ruolo che ha avuto il sacrificio del ragazzo sul suo operato per la salvezza della Terra. SAOTOME accoglie i tre giovani combattenti, trepida durante le battaglie per la loro incolumità e dimostra di nutrire, sotto un aspetto burbero, sentimenti di affetto per i suoi «nuovi figli donatigli dalla tragedia» e malinconia per una vita pacifica, la cui assenza lo ha privato del suo bene più caro.

A una miglior efficacia del nuovo GETTA ROBOT, che nella prima serie rivelava deficienze organiche e tattiche, si contrappone una maggiore potenza del popolo invasore. Se, infatti, i dinosauri non brillavano per acume ma solo per crudeltà, i demoni hanno la capacità di mischiarsi tra gli umani, carpendone le debolezze e i segreti. I dinosauri come i demoni, tuttavia, conservano un barlume di umanità, esemplificata dalla principessa dei dinosauri GORA e da LISA, che in una puntata diventa perfino amica di MIKIRU. Questi personaggi hanno un ruolo, nella «poetica» di *Getta Robot*, di *testimonial* per una politica che sia lontana dalla guerra tra etnie. non è un caso, infatti, che GORA, LISA e MIKIRU siano tre personaggi femminili, che tuttavia con la loro dolcezza hanno il compito di insinuare ragionevoli dubbi su di un processo di conquista e di distruzione che non prevede una mediazione politica. Alla logica del «Risiko» si contrappone quella dei sentimenti, che in una serie destinata a un pubblico maschile non poteva che essere propugnata da elementi femminili.

I contenuti delle serie *Getta* comunque non si esauriscono semplicisticamente nell'ambito guerresco ma, attraverso le caratterizzazioni di Nagai (di volta in volta complesse o facilmente intelligibili), forniscono le basi per tutta quella riflessione riguardo gli orrori della guerra e le tragedie a essa connesse.

Su GETTA cfr. almeno Saint Just - Lynn Minmay, *La saga di Getter Robot*, «Black Fantasy» n. 2 e le videocassette Dynamic Italia: *Il Grande Mazinga contro Getta Robot*, *Il Grande Mazinga contro Getta Robot G* e *Il Grande Mazinga, Ufo Robot Goldrake e Getta Robot G contro il Dragosauro*. Invece sulla saga dei MAZINGA (cfr. *supra*, Scheda 33) è da consultare «Black Fantasy» n. 1, con completi e informati dossier su MAZINGA Z, GRANDE MAZINGA e GOLDRAKE (cfr. *infra*, Scheda 35).

35. Atlas Ufo Robot
UFO ROBOT GRENDIZER, Toei Doga – *robot* – 74 episodi – 1975-'77.

Storia originale tratta dal fumetto di Nagai Go
Sceneggiatura Uehara Shozo, Fujikawa Keisuke *Animazione* Ketsuta Toshio
Character design Komatsubara Kazuo, Araki Shingo (dal 49° episodio)

Musica Kikuchi Shunsuke *Regia* Katsumata Tomoharu, Ochiai Masamune *et al.*
Voci italiane: Actarus Romano Malaspina *Alcor* Giorgio Locuratolo
Procton Elio Zamuto *Venusia* Rosalinda Galli *Rigel* Armando Bandini
Maria Liliana Sorrentino/Emanuela Rossi *Mizar* Fabrizio Mazzotta
Gandal Germano Longo/Anna Teresa Eugeni *Re Vega* Gino Donato
Prima trasmissione italiana Rai Due, aprile 1978

Scheda di Marco Pellitteri

Una nota

Atlas Ufo Robot possiede un valore che va molto al di là delle sue caratteristiche cinematografiche nude e crude. Non a caso abbiamo denominato *Goldrake-generation* il gruppo anagrafico dei «figli»: GOLDRAKE, dal punto di vista mediale, ha assunto il ruolo di testa di ponte televisiva fra il Giappone e l'Italia, e si è rivelato a tutti gli effetti il «divo» più adorato del primo *anime boom* (che in Italia va dal 1978 al 1983), seppur seguito a ruota da altri personaggi. GOLDRAKE è insomma molto più di un eroe dei disegni animati: è un *feticcio*, la *summa* ideale di tutto quanto faceva animazione giapponese fra gli anni Settanta e Ottanta, e con queste cautele andrebbe esaminato sia dal punto di vista «esterno», sociologico, con riferimento agli eventi che ne hanno contraddistinto, in qualità di prodotto, la «carriera» in Italia; sia dal punto di vista «interno», con riguardo ai suoi contenuti e ai suoi codici grafici, espressivi e cinematografici. Proprio per tali motivi questa Scheda è notevolmente più estesa delle altre: può essere considerata un «corollario» al par. III.2 della Parte seconda.

Il più grande regno della Galassia, quello della Nebulosa di Vega, *è in agonia: a causa dell'uso irresponsabile dell'energia atomica da parte dei «Signori della guerra», il pianeta di* Vega *sta per esplodere, e in pochi mesi diventerà comunque inabitabile a causa delle letali radiazioni vegatron. Il potente RE VEGA, che con il suo esercito da sempre dedica la sua vita alla razzia degli altri sistemi planetari, non vede al di là della sua brama di conquista: ha da poco distrutto un verde, felice e pacifico pianeta, il* Regno della Stella Fleed, *e solo pochi sono i sopravvissuti. Fra essi, il principe ereditario, DUKE FLEED, che riesce a fuggire con il potente veicolo GOLDRAKE (nell'originale, GRENDIZER) non prima di aver assistito alla tragica morte dei suoi cari e del suo pianeta, divenuto anch'esso inabitabile a causa del vegatron. Dopo un difficile viaggio interstellare, inseguito dalle astronavi di* Vega *– che vogliono impossessarsi del potente robot – DUKE FLEED semina i suoi aguzzini, trova il Sistema solare e la Terra e attua un atterraggio di fortuna in Giappone, nei pressi del Fujiyama. Qui viene rilevato dall'*Istituto di ricerche astronomiche *diretto dal dottor PROCTON (UMON GENZO), che si impegna a dirigere le operazioni segrete atte a nascondere nei sotterranei della base l'astronave-robot. Per celare la vera identità di DUKE FLEED, PROCTON gli attribuisce il nome di ACTARUS (DAISUKE), spacciandolo per suo figlio. La flotta di* Vega *intanto non solo sta cercando il GOLDRAKE, ma anche un mondo dove stabilirsi: la fine del pianeta imperiale è prossima. Ricostruendo i tracciati della rotta seguita da GOLDRAKE nella sua fuga, i veghiani presumono che l'oggetto del loro inseguimento si sia rifugiato proprio sul terzo pianeta del Sistema solare e stabiliscono una base d'appoggio sul lato oscuro della Luna, come testa di ponte per l'imminente conquista del pianeta azzurro.*

ALCOR (KABUTO KOJI) è in volo sul suo disco volante X-7, di ritorno dalla base californiana della Nasa, dove per circa un anno ha effettuato ricerche sugli UFO *e sulle loro presunte tecnologie di volo: il disco che pilota è infatti di sua progettazione. È diretto alla fattoria* Betulla bianca, *di proprietà di RIGEL (MAKIBA DAMBEI), padre della graziosa VENUSIA (HIKARU) e del piccolo MIZAR (GORO). Ad aspettarlo vi sono PROCTON e i suoi tre assistenti dell'Istituto. ACTARUS finge invece di essere un ragazzo semplice, dedito alla vita di campagna, ma ALCOR subito nota che c'è qualcosa in lui di molto strano. Le spie di* Vega, *intanto, tramano nell'ombra: stanno cercando di capire dove possano nascondersi GOLDRAKE e DUKE FLEED. Inizialmente ACTARUS cerca di mantenere segreta ad ALCOR la sua identità, ma ben presto il ragazzo la scopre: tra i due nasce così una forte amicizia.* Vega *intanto sferra i primi attacchi con i suoi mostri spaziali, dei letali «ufo robot» che devastano le città per far uscire allo scoperto GOLDRAKE. ACTARUS è un pacifista, ma è costretto a combattere per difendere la sua patria adottiva, agendo in parte per vendetta. Dopo numerosi scontri, i ministri del RE VEGA, GANDAL e*

HIDARGOS, si rendono conto che GOLDRAKE è troppo forte; HIDARGOS muore in un attacco e viene sostituito dal perfido ZURIL. Frattanto, ACTARUS scopre che sua sorella MARIA non era morta su Fleed *ma si era salvata grazie a un prode suddito, che portando la giovane sulla Terra si era finto il nonno per celare alla ragazza la sua vera origine. Ma in punto di morte il vecchio rivela la verità a MARIA, e dunque finalmente può avvenire l'agnizione fra i due reali di* Fleed.

*Da questo momento in poi (è l'inizio della seconda «stagione» dell'*anime*) GOLDRAKE sarà coadiuvato in battaglia non più dal debole disco volante di ALCOR – distrutto in battaglia – ma da tre potenti mezzi pilotati da ALCOR stesso, da VENUSIA e da MARIA: il GOLDRAKE 2 (DOUBLE SPACER), il DELFINO SPAZIALE (MARINE SPACER) e la TRIVELLA SPAZIALE (DRILL SPACER), componibili con il robot per combattere meglio in cielo, in mare e sotto terra. Dopo un'altra lunga serie di lotte estenuanti ed episodi che evidenziano la perfidia e la slealtà dei veghiani, come ad esempio l'uso ingannevole dei pochi amici di ACTARUS sopravvissuti per tendergli delle vili trappole, la guerra volge al termine: RE VEGA e i suoi pochi seguaci rimasti, decimati da GOLDRAKE, decidono di non piegarsi alla potenza del loro avversario, di non patteggiare con i governi terrestri ma anzi di contaminare il pianeta in un attacco suicida. Ovviamente la squadra di GOLDRAKE contrattacca prima che l'astronave del RE VEGA possa raggiungere l'atmosfera e la distrugge, scongiurando il pericolo.*

Ormai la Terra è salva: ad ACTARUS e MARIA non resta che ripartire per Fleed, *che ormai sta rinascendo grazie alla progressiva sparizione delle radiazioni vegatron. I possibili idilli fra gli adolescenti ALCOR e MARIA (diciotto e sedici anni circa) e i più adulti ACTARUS e VENUSIA (venticinque e vent'anni circa) non hanno fatto in tempo a concretizzarsi, a causa dell'incalzare dell'aspra guerra, ma forse poco importa: ciò che conta adesso è ricostruire* Fleed, *grazie ai superstiti che stanno ricominciando a popolarla. L'addio è struggente, ma in realtà appare – forse – come un arrivederci.*

Il mecha design

Atlas Ufo Robot riesce al contempo a essere una serie atipica e standard dell'animazione giapponese degli anni Settanta. È standard perché il livello dell'animazione non eccelle e anzi è nella media delle produzioni coeve; è atipica perché il design – e altri particolari di cui si dirà – è molto curato e ricco di riferimenti simbolici. Vediamone gli aspetti principali.

Basato esplicitamente sugli oggetti protagonisti degli avvistamenti *UFO*, una «moda» scoppiata in Giappone all'inizio degli anni Settanta, GOLDRAKE è una *summa* dell'estetica robotica inaugurata da Nagai Go con MAZINGA Z nel 1972 e della misteriosità delle forme circolari volanti che furoreggiavano (anche) nei cieli nipponici in quel periodo. GOLDRAKE è formato per l'appunto da un «UFO», cioè un'astronave a forma di disco – fornita però di svariati alettoni (laterali e di timone) e un reattore posteriore, che le danno un preciso design simmetrico bilaterale – dentro il quale è inserito un enorme robot antropomorfo. Sia il disco che il robot sono dotati di molte armi: il robot, nelle fasi decisive delle battaglie contro gli UFO di *Vega*, fuoriesce dal suo alloggio e combatte, mentre il disco (anche detto SPACER) rimane in zona con una funzione di supporto.

Il fascino di GOLDRAKE rispetto a molti altri robot, del passato o delle successive produzioni animate, è la sua ricercata «alienità»: nella finzione narrativa esso è infatti costruito con una tecnologia extraterrestre, molto più sofisticata di quella che ha creato i due MAZINGA, e con una lega fleediana ultraresistente (il *gren*, da cui il nome originale del robot, GRENDIZER), dunque è la *sola* arma in grado di sostenere e respingere gli attacchi di *Vega*; le sue prestazioni – velocità, potenza, energia, autonomia, munizioni – sono impressionanti e le sue armi micidiali. Il pilota di GOLDRAKE può guidare il mezzo da due distinte cabine di pilotaggio, a seconda che si trovi in fase di navigazione o di battaglia: nel primo caso ACTARUS è situato nel ponte di comando in cima al disco, nell'altro la sua poltroncina scende nell'interno dello SPACER attraverso una botola, penetra nel robot attraverso un portello posto nella schiena dell'automa e dopo un tragitto lungo un corridoio entra nella cabina alloggiata nel volto di GOLDRAKE. L'aspetto dell'automa ricorda un enorme *samurai*, specialmente nella scelta delle armi e soprattutto nel grido di battaglia che ACTARUS lancia ogni volta che utilizza uno dei suoi ordigni: il *ki*, l'urlo per liberare la propria energia interiore. Quanto all'*Istituto di ricerche astronomiche* del professor PROCTON, è in stile dichiarata-

mente «giocattoloso», come il GOLDRAKE: infatti molte delle serie giapponesi create negli anni Settanta si basavano su strategiche sinergie di marketing, e GOLDRAKE è in gran parte progettato proprio per l'industria del giocattolo.

Gli elementi che invece destano più interesse sono il design «organico» dei manufatti veghiani e la sensazione di *déjà vu* che suscitano gli ufo robot. Se questi ultimi e gli stessi protagonisti malvagi, dall'astronave del ministro della guerra GANDAL ai robot veri e propri, dal fido HIDARGOS al RE VEGA, ricordano l'iconografia tradizionale giapponese degli *Oni* (gli orchi e demoni nipponici), la struttura esterna e l'arredamento interno della base lunare veghiana sono ricalcati sulle *anatomie vegetali terrestri*: la torre principale dell'insediamento sembra una pianta a stelo lungo, e le «infiorescenze» che da essa scaturiscono sono gli alloggiamenti per dei «fiori della morte», ovvero le astronavi madri della flotta spaziale; le stanze interne sono arredate con pavimentazioni che ricordano l'apparato cellulare delle foglie viste al microscopio e tutti gli oggetti, perfino le armature dei soldati, ricordano dei «baccelli». Un design «alieno» dunque, che però provoca un senso di straniamento nell'osservatore a causa della sua «organicità» in contrapposizione con la totale meccanicità dei manufatti umani.

I personaggi

ACTARUS, come s'è detto in precedenza, è un ragazzo schivo, umile nella sua nobiltà principesca, ma è anche – nei primi episodi della serie – un *supereroe* di cui nessuno conosce l'identità tranne il dottor PROCTON. È un convinto pacifista, ma dovrà impugnare le armi per difendere la Terra.

ALCOR, apparentemente solo uno scavezzacollo, è un ragazzo molto equilibrato e un grande combattente, alla pari con ACTARUS: è stato infatti il pilota di MAZINGA Z e il collaudatore del GRANDE MAZINGA. VENUSIA, prima semplice ragazza di campagna, rivelerà una personalità combattiva, diventando pilota del DELFINO SPAZIALE al fianco del GOLDRAKE 2 (pilotato da ALCOR) e della TRIVELLA SPAZIALE, guidata da MARIA, la rediviva sorella sedicenne di ACTARUS, dalle grandi qualità belliche e dai poteri extrasensoriali simili a quelli del fratello. Questi quattro *characters* costituiscono il tema dell'*action team*, tipico degli *anime*, formando una sorta di velato quadrangolo amoroso costituito dalle coppie ALCOR-MARIA e ACTARUS-VENUSIA, anche se l'idillio è potenziale e mai concretizzato. PROCTON infine ricalca il *cliché* del «buon dottore», della figura paterna che dà sicurezza e «scientificità» alle azioni del gruppo, legittimandole in un'ottica strategica da cui dipende la salvezza della Terra e alla quale anche ACTARUS, che è pur sempre un giovane, obbedisce. Questi tratti salienti sono solo la punta di un iceberg: i caratteri dei personaggi sono molto sfaccettati, specialmente quelli di ACTARUS e di ALCOR. Fra i due inoltre si stabilisce un'amicizia sincera e profonda: ALCOR riconosce, anche nella maggiore età di ACTARUS, la grandezza morale dell'alieno e il suo attaccamento ai valori universali di pace ed eguaglianza; ACTARUS dal canto suo vede in ALCOR uno dei massimi rappresentanti del popolo terrestre per integrità, coraggio e intelligenza. Da questo rapporto, che in parte ricalca la complicità fra SUPERMAN e BATMAN, escono fuori alcuni dei migliori episodi.

In particolare di ACTARUS, prototipo del *pilota/divo* degli *anime*, esaltante per i ragazzini e fascinoso per le adolescenti, va sottolineata la caratterizzazione grafica, sintesi di gradevolezza nei tratti e unione di alcuni *clichés* molto collaudati: capelli lunghi, occhi mesti e marcati nella forma e nei colori, sguardo malinconico ma sempre, rigorosamente *cool*. Inoltre va ribadito l'animo poetico dell'eroe, il suo totale, fisiologico *ribrezzo* per la guerra, il suo animo libero e il suo amore per la natura. Proponiamo qui di seguito il triste ma determinato giuramento che ACTARUS, al chiaro di luna e dopo un malinconico pezzo gitano eseguito con la sua chitarra ai piedi di un albero in mezzo alla campagna, si propone di adempiere nella prima puntata del serial (*Alcor e Actarus*), appena si rende conto che la Terra è minacciata:

> Oh, no, sono stanco di questa violenza! Piomberanno sulla Terra con le loro armi mostruose e la metteranno a ferro e fuoco. Dovrò ancora battermi per impedire che la Terra cada sotto il loro infernale dominio. Hanno distrutto la mia casa, il mio pianeta, i miei cari!... Non voglio portare la guerra su questo pianeta. Anche qui ci sarebbero distruzioni immani, come sulla stella Fleed. Ricordo quei momenti tremendi di terrore, di morte, di distruzione. Mi batterò con Goldrake. Li affronterò nella loro base. Devo arrivare a Vega ed eliminarlo per sempre con i suoi complici. Forse allora la Galassia troverà di nuovo la pace. Non voglio più essere costretto a fuggire di fronte ai sicari di Vega. Avevo trovato la pace su questa terra verde ed ospitale. La serenità dopo il lungo travaglio. L'affettuosa comprensione del dottor Procton. Distruggerò Vega! Li affronterò: andrò a cercarli nel loro covo.

È in scene come questa che da un lato vanno notate le discrete doti sceneggiative e registiche degli autori, che riescono con un'animazione minima e con espedienti di puro montaggio a cadenzare una scena ricca di *flashbacks* e immagini psichedeliche e floreali, in linea con lo spirito *hippie* degli anni Settanta e dello stesso ACTARUS; dall'altro dev'essere rilevato il perfetto adattamento italiano – che inserisce il commento sonoro realizzato da Albertelli e Tempera, con la canzone *Goldrake* – e la scelta più che felice dell'eccelso doppiatore, Romano Malaspina, che effettua una recitazione di alto profilo, inaspettata per un «semplice» *cartoon* giapponese. Ma soprattutto, va rilevato che nonostante i propositi di ACTARUS («Andrò a cercarli nel loro covo»), l'azione dei protagonisti si rivelerà esclusivamente *difensiva*, nella consapevolezza che qualsiasi dialogo con gli alieni (inizialmente tentato da parte terrestre) è inutile: *Vega* è di una crudeltà cieca, e quella della Terra è una lotta per la sopravvivenza, né più né meno.

Dalla trama generale e dalla visione delle singole puntate è possibile desumere da un lato alcuni dati non solo diegetici ma anche – e soprattutto – formali e concettuali; dall'altro sono rilevabili dei valori fortemente connotanti l'ideologia giapponese e, forse ancora più in primo piano nel caso di *Atlas Ufo Robot*, l'allineamento valoriale con il periodo storico in cui la serie fu realizzata, così profondamente contrassegnata anche in Giappone, come s'era accennato, dalle tematiche pacifiste e *hippie* scaturite dai movimenti studenteschi del decennio allora in corso e del precedente.

Partiamo dal livello contenutistico. ACTARUS, come s'è visto, è idealmente un «figlio dei fiori»: ama la natura, odia la guerra e la sopraffazione, adora lavorare nei campi e in fattoria, detesta i forti rumori e l'attività fisica non finalizzata al lavoro e alla produttività. Nei momenti di infelicità per la mancanza dei suoi cari e del suo pianeta, o anche soltanto per rilassarsi, si isola nei campi e suona la chitarra, eseguendo melodie struggenti. In questo ritratto di un giovane perfino «terrestre, troppo terrestre», v'è la visione idealizzata del prototipo del *nuovo giapponese*, delle nuove generazioni per come gli autori – Nagai Go e gli sceneggiatori dell'*anime* – vorrebbero che fossero: emancipate dalla follia metropolitana, consapevoli degli orrori della guerra e proprio per questo refrattari all'aggressività.

ALCOR è invece l'altra faccia del Giappone, così fiero di sé e delle sue origini, così leale e combattivo, deciso a difendere la sua patria: mantiene anch'egli, tuttavia, la consapevolezza che la guerra è uno sporco affare, e infatti anche le sue azioni sono sempre e solo *difensive*. Questa è una caratteristica comune delle serie robotiche: gli eroi sono tali perché vogliono il dialogo ma sono *obbligati* a difendersi usando la forza; la loro è a tutti gli effetti una «guerra giusta» perché volta alla sopravvivenza.

Per quel che riguarda il lato visuale e cinematografico, gli elementi che appaiono in primo piano sono l'uso del *colore*, il perenne *commento musicale* e le *modalità di ripresa*. I colori adoperati per *Atlas Ufo Robot* non sono molti rispetto alle super produzioni disneyane o ai recenti capolavori tecnici dell'animazione giapponese, tuttavia sono molto «sparati», particolarmente accesi nella loro semplicità e incisività cromatica. Per gli spettatori italiani del 1978 dunque, rispetto ai colori smorti e piatti dei *cartoons* americani, le tonalità «aggressive» di *Atlas Ufo Robot* apparvero come una piccola rivoluzione ottica, come un arabesco di luci e colori vertiginosi e affascinanti, con i loro contrasti netti: il rosso-bianco-nero di GOLDRAKE, gli sfondi violetti e biuastri durante le battaglie, il giallo del disco di ALCOR sull'azzurro del cielo, il rosa dell'astronave-madre della flotta spaziale veghiana, il blu di GANDAL e il verde del volto di HIDARGOS. Delle *sottolineature* cromatiche volte a rimarcare i connotati caratteriali dei personaggi e soprattutto a ben differenziarli gli uni dagli altri.

Il commento musicale è estremamente curato: rispetto ai capolavori disneyani, la differenza della musica negli *anime* è la sua prevalenza *asincrona*, con la funzione di *accompagnamento* volta all'aumento della tensione emotiva dello spettatore-ascoltatore. L'elemento più caratteristico della musica in *Atlas Ufo Robot* e negli *ani-*

me in genere è la sua funzione *rituale*: un tema sonoro preciso accompagna la trasformazione di ACTARUS in DUKE FLEED e la sua partenza con GOLDRAKE per la battaglia; una serie di motivi ben precisi – fra cui registi e musicista scelgono di volta in volta – sottolineano le scene in cui è protagonista l'impero di *Vega* mentre ordisce le sue strategie offensive; un tema in stile country americano fa da sottofondo alle sequenze ambientate alla fattoria *Betulla Bianca*; e così via.

La BGM (*background music*) di *Atlas Ufo Robot*, nell'edizione italiana, comprende non solo la colonna sonora giapponese ma anche le sigle realizzate dal duo Luigi Albertelli - Vince Tempera, incise dalla Fonit-Cetra nel 1978. Sono otto brani, fra cui anche un pregevolissimo pezzo in inglese (*Shooting Star*, arricchito da un *sound* molto *Seventies* e da un bel duetto finale di basso e chitarra elettrica). I brani in italiano, caratterizzati da testi semplici ma a tratti perfino poetici, sono ben musicati e ispirati, e oscillano dal folk al pop, dal melodico al rock anni Settanta. I due pezzi più adoperati all'interno della serie, con funzione di commento BGM, sono l'arcinota *Ufo Robot* (che è anche la sigla di testa), spesso in versione solo strumentale, *Goldrake* (la sigla di coda, anch'essa talvolta senza la voce) e *Alcor*, uno dei brani migliori, nel testo come nella musica. Il contrappunto musicale italiano, seppure sostituisca l'originale giapponese solo a tratti, è ben inserito e dà un *nuovo* senso filmico ad alcune sequenze. Fatte le debite proporzioni, è come se Giorgio Moroder utilizzasse, come ha fatto nel 1984, dei brani del gruppo rock dei *Queen* – come *Radio Ga Ga* – per operare un *remake* di *Metropolis* di Fritz Lang (1926).

Infine, le modalità di ripresa: poco da aggiungere rispetto al paragrafo (cfr. *supra*, Parte seconda, par. II.3.3) in cui s'era parlato delle tecniche cinematografiche in uso degli *anime*. Lo scopo è non solo quello di risparmiare sui disegni, com'è evidente dalla povertà dell'animazione in *Atlas Ufo Robot*, ma anche e principalmente quello di dare allo spettatore forti sensazioni emotive, di farlo partecipare, di destare sempre la sua attenzione con operazioni di contrappunto visivo, variazioni nella narrazione e nel ritmo, fitte alternanze di campi e controcampi, di primi piani e campi medi o lunghi, scene di forte dinamismo nelle battaglie, effetti luminosi, brevi piani sequenza e i già citati espedienti di accelerazione e rallentamento fittizio del tempo interno alla vicenda.

Dunque *Atlas Ufo Robot*, se non costituì dal punto di vista formale una novità nel campo dell'animazione giapponese, da un lato divenne subito un vero *cult* in Italia grazie al suo altissimo tasso di innovazione e spettacolarità rispetto a quanto prima di allora si fosse visto in Occidente; dall'altro possiede in ogni caso, anche nel panorama globale dell'*anime*, delle caratteristiche formali, di design e ideologiche che in certa misura hanno fatto scuola nell'animazione seriale giapponese.

Vogliamo chiudere questa Scheda su GOLDRAKE riportando dei pareri di alcuni ragazzi italiani intervistati nel 1998 da Arianna Mognato in occasione del ventennale del serial in Italia. Si tratta di dichiarazioni semplici, un po' nostalgiche, ma a nostro parere estremamente lucide circa gli effettivi contenuti di questo *anime* e in generale probanti una precisa comprensione, fin da bambini, degli assetti valoriali veicolati da *Atlas Ufo Robot*, contrapposto alle mille sterili polemiche «adulte» sulla pericolosità dei *cartoons* nipponici.

> *Il robot vi affascinava?* [Daniele, 31 anni] Non c'era più il superuomo, ma uno normale che pilotava una macchina. Le scene in cui Actarus suonava la chitarra o le scenette d'amore, invece, erano una rottura di scatole: mi ricordo come si aspettava il Goldrake! [...] *Le protagoniste non vi interessavano?* [Tutti] Non ci piacevano perché erano asessuate! *Anche Maria?* [Tutti] Lei sì: era la più sveglia! Andava in moto, invece che a cavallo come Venusia... *Lo guardavi con i tuoi genitori?* [Samantha, 24 anni] Non controllavano più di tanto cosa guardavo, eppure non mi pare di essere diventata un'assassina, anche se tanti dicevano che [gli *anime*] erano violenti. *Lo sai che ad aprile* [1998] *sono vent'anni che Goldrake è arrivato in Italia?* [Abramo, 31 anni]: *Goldrake*? Ah, che bello! Bello... Io ero in seminario: non l'ho visto tutto! Ne ricordo la novità e la spettacolarità, l'animosità, le alabarde spaziali, i pugni d'acciaio... Avvincente era la lotta tra il bene e il male, facilmente identificabili. Mi piaceva anche il senso di mondialità che si respirava: era attaccata "la Terra"... E quindi Actarus si assumeva la responsabilità collettiva. *Quindi secondo te trasmetteva dei valori positivi; non era diseducativo!* A: Era educativo per questi motivi. *Non ti sembrava violento?* A: Non trovavo, e non trovo, che fosse violento. Ero felicissimo di guardarlo, ma era comunque un passatempo! [...]. *Tua mamma apparteneva al fronte "sono diseducativi"?* [Riccardo, 27 anni] Non l'aveva mai visto, vedeva le scene di battaglia e si sconvolgeva. Poi l'hanno proiettato anche all'asilo, dalle suore, e così l'ha accettato [...] *Ti ricordi se ne parlavate a scuola, i giochi tra compagni... Era un "fenomeno di massa"?* R: Era una mania; un cult dell'epoca, per usare un termine moderno. Le mie compagne di classe erano tutte innamorate di Actarus, anche se avevano otto o nove anni, perché era "bello, tanto bello...". [...] La nuova terminologia era entrata nel linguaggio comune, non si diceva più: «Ti tiro un pugno», ma: «Ti tiro un'alabarda spaziale!». [...] *All'epoca si parlava molto della violenza di questi "cartoni giapponesi", ricordi qualcosa al riguardo?* R: Non mi sembrava ci fosse tanta violenza in *Goldrake*; ma poi è chiaro che se uno inizia a passare tutto il pomeriggio a guardarsi robot... Vanno anche quelli presi a piccole dosi [...]. *Come vivevi i momenti rituali all'interno dell'episodio?* R: Era un momento d'esaltazione quando arrivava l'alabarda spaziale! Era un crescendo rossiniano. Anche la storia in sé, per quanto ripetitiva, avvinceva [...]. C'era la sensazione che quando Goldrake usava l'alabarda spaziale, fossi tu a usarla: c'era una fortissima identificazione. [...] *Hai mai fatto gesti sconsiderati imitando questi eroi?* R: No. Non sono mai caduto nel fanatismo. Però all'epoca sentivo di uno che si era spiaccicato perché voleva trasformarsi in Jeeg Robot d'Acciaio. Avevo otto o nove anni. Non so se fosse una storia vera, o uno dei tanti aneddoti che si sentivano, però mi ricordo che ho pensato: «Ma quanto deficiente è questo!» [...]. La TV non è un bene, né un male, come l'auto o il computer. Devi essere consapevole che la stai usando. Dal momento che lei usa te, diventa un male; e questo è valido per qualsiasi cosa. [Cfr. A. Mognato, *Atlas Ufo Robot 1978-1998*, «Man•Ga!» n. 6, cit.]

Ciò che stupisce di più, e in qualche modo «consola», sono il buon senso e la moderazione che traspaiono da questi pareri spontanei, certo non scientificamente rappresentativi, ma abbastanza indicativi dello stato d'animo che oggi pervade la quasi totalità della *Goldrake-generation* al ricordo degli eroi della propria giovinezza.

Su GOLDRAKE cfr. almeno *Atlas Ufo Robot. Goldrake, il mito*, «Yamato» n. 1 e A. Mognato, *Atlas Ufo Robot 1978-1998*, «Man•Ga!» n. 6, cit. Cfr. inoltre il libro illustrato *Atlas Ufo Robot*, edito da Giunti Marzocco.

36. Jeeg robot d'acciaio
KOTETSU JEEG [JEEG D'ACCIAIO], Toei Doga – *robot* – 46 episodi – 1975-'76.

Storia originale tratta dal fumetto di Nagai Go
Regia Nitta Yoshio, Miyazaki Kazuja *et al.*
Sceneggiatura Yamaura Hiroyasu, Fujikawa Keisuke *et al.*
Character design Nakamura Kazuo *Musiche* Watanabe Michiaki
Voci italiane: Hiroshi Romano Malaspina *Miwa* Emanuela Rossi
Mayumi Francesca Guadagno *Don* Enzo Consoli
Himika Anna Teresa Eugeni *Imperatore del Drago* Silvano Tranquilli
Prima trasmissione italiana Canale 51/Rete A, aprile 1979
Scheda di Luca Di Martino

Il prof. SHIBA scopre una campana di bronzo. Dopo un'analisi accurata si convince dell'esistenza di un antico popolo, il regno Yamatai *dell'antica stirpe* Haniwa, *ibernato nella roccia insieme alla sua regina* HIMIKA *e in attesa di tornare a conquistare il mondo. SHIBA costruisce una Base e un computer nel quale duplica la sua intelligenza. Intanto gli* Haniwa *si risvegliano e* HIMIKA, *con i ministri* IKIMA, AMASO *e* MIMASHI, *trama*

per la riconquista. SHIBA viene torturato dagli Haniwa, *che vogliono la campana. Soccorso in punto di morte dalla pilota MIWA, SHIBA riesce a consegnare al figlio dei guanti speciali e un ciondolo, che gli consentono di trasformarsi nella testa di JEEG, un invincibile robot composto dai «pezzi» che la navicella* Big Shooter, *pilotata da MIWA, gli lancerà durante le battaglie che HIROSHI dovrà affrontare contro i mostri del regno* Yamatai. *Il ragazzo può trasformarsi nella testa del robot anche grazie ai risultati di un esperimento tentato dal padre quand'egli era neonato, con il quale divenne invulnerabile. Dopo varie lotte contro l'invincibile JEEG, HIMIKA si decide a risvegliare il SIGNORE DEL DRAGO, l'imperatore* Yamatai, *che destatosi uccide brutalmente la regina; i tre ministri per vendetta tentano una rivolta ma MIMASHI viene anch'egli ucciso, e al suo posto subentra il GENERALE FLORA, che però gradualmente si «convertirà» sacrificandosi per salvare il mondo di superficie. Nello scontro finale JEEG si batte contro l'IMPERATORE, vincendo solo dopo una strenua lotta.*

Kotetsu Jeeg si può considerare un prodotto del Giappone «di mezzo». La serie si colloca alla metà degli anni Settanta e le ambientazioni e le mode occidentali sono molto presenti. Ad esempio la tuta di HIROSHI, per il taglio, i colori e le frange in pelle, è palesemente ispirata a quelle indossate dall'Elvis Presley dei *Seventies*, così come la pettinatura e la minigonna di MIWA, nonché le potenti auto e moto che imperversano per le varie puntate. *Jeeg robot d'acciaio* non è comunque una serie tutta tesa verso l'Occidente. Alcuni elementi tradizionali del retaggio nipponico, per quanto filtrati dalla fantasia di Nagai, sopravvivono nei tratti degli *Haniwa*: un esercito di individui schierati gerarchicamente, nel quale i soldati sono tutti uguali e ispirati alle maschere tradizionali giapponesi e ai volti degli déi.

La sopravvivenza del regno *Yamatai* nel sottosuolo per tornare a conquistare il mondo solo acquista un sapore di *revanche* nazionalista, evidente nel tentativo della regina di risvegliare l'«arma decisiva» ovvero l'IMPERATORE, che però si rivela un despota crudele e spietato più di HIMIKA stessa, nonché sua boia. L'interpretazione in chiave post-atomica dell'oscurità dopo la «grande luce», della pericolosità dell'IMPERATORE come ultima *chance* di vittoria, del ritorno di una classe guerriera ordinata e decisa, potrebbe apparire radicale per certi aspetti, ma a ben vedere segue un filo logico imposto da Nagai e dagli sceneggiatori dell'*anime*, che vedono il «Bene» nel giovane e scapestrato HIROSHI. Il venticinquenne figlio del professor SHIBA è ciò che il Giappone tradizionale non avrebbe mai immaginato per la sua gioventù: un *teddy boy* irruento e a tratti maleducato, appassionato di auto e moto ma sulle cui spalle si poggia non solo il peso di una famiglia orba di padre (e già non è poco) ma la salvezza di tutto un mondo. Responsabilità grandi per un giovane che non ne ha mai volute, ma che al momento giusto saprà utilizzare le proprie capacità per conquistare il diritto di essere definito «uomo» e non più «ragazzo».

Il fatto che all'inizio di una serie il protagonista sia un *outsider* immaturo e orfano costituisce un frequente *leitmotiv* all'interno degli *anime*. KABUTO KOJI, TSURUGI TETSUYA, e (in chiave umoristica) MOROBOSHI ATARU rappresentano il passaggio d'identità e la crescita morale dell'eroe, che avviene sempre attraverso l'aiuto di un mentore o di un amico che lo affianca in questo difficile transito. Nel caso di HIROSHI, è MIWA a dover essere la controparte razionale di JEEG, e senza di lei – non solo per l'ausilio dei componenti – HIROSHI non potrebbe acquisire la sua stabilità.

Il *potere* infatti, in *Kotetsu Jeeg*, è una commistione di forza e buon senso, come stanno a indicare gli oggetti consegnati in punto di morte dal PROFESSOR SHIBA al figlio: un ciondolo radiotrasmittente raffigurante la testa di JEEG e un paio di guanti dai poteri metamorfici. *Pensiero* e *azione* che permettono a HIROSHI di trasformarsi nel capo del robot attraverso l'aiuto del *Big Shooter*, che fa da tramite con la Base, sorta di «fortezza della solitudine» all'interno della quale è racchiusa la coscienza del padre di HIROSHI. Il giovane eroe ha bisogno di un mezzo per comunicare con il padre e a questo proposito, ancora una volta, divengono indispensabili non solo MIWA ma anche il PROFESSOR DAIRY, padre «virtuale» per HIROSHI. L'alternanza di identità fra HIROSHI e MIWA trova una copia «in negativo» con l'IMPERATORE e FLORA. Quest'ultima si viene a trovare nella condizione di servitrice dell'oscuro SIGNORE DEL DRAGO a causa della rinascita da lui ispirata. Nell'ufficiale, dunque, si crea un'*empasse* emotiva. Per certi aspetti il generale FLORA può essere psicologicamente intesa come una bambina che identifica la perfezione nel proprio genitore. La verità verrà svelata dalla presenza di JEEG, o meglio di HIROSHI, che in chiave simbolica le farà comprendere cosa sia il vero amore.

I temi trattati nella serie di JEEG sono profondi e gravi, ma l'atmosfera viene mitigata con comprimari ideati per alleggerire la tensione: DON MIOSEKI, con il fido PANCIO e una grottesca, cartoonistica talpa rosa (che sbuca nei momenti meno opportuni per farsi beffe dei due), rappresentano anche una forma umoristica giapponese dell'«intermezzo».

Kotetsu Jeeg ebbe un notevole successo in patria e naturalmente anche qui in Italia. «Tormentoni» televisivi ancor oggi goliardicamente in uso tra la generazione dei «figli» come la frase «Miwa! Lanciami i componenti!», gridata a ogni puntata da HIROSHI, vennero subito adottati da molti bambini fra i tardi anni Settanta e i primi anni Ottanta. Una trama articolata, personaggi nei quali è facile immedesimarsi, una buona colonna sonora; una sigla grintosa e orecchiabile, in pieno stile *Seventies*, ricca di ottoni e trombe e cantata – nella versione italiana – dalla voce calda di Fogus (pseudonimo di Fred Bongusto, e *non* di Piero Pelù, nonostante le voci al riguardo), fecero sì che anche il merchandising si accorgesse di JEEG. Oltre ai giocattoli dedicati al robot verde e giallo, all'inizio degli anni Ottanta la *Gig* (nome quanto mai coincidente) distribuì in Italia dei modellini componibili dalle giunture magnetiche, identici al JEEG originale tranne che per i colori e per il design della testa: si trattava dei *Micronauti*, robot «apocrifi» che invasero l'Italia.

Su JEEG cfr. Lynn Minmay, *Jeeg Robot d'acciaio*, «Black Fantasy» n. 2, e Murakami S., *Anime in tv*, cit., pp. 43, 47.

37. Daitarn 3 – L'invincibile robot Trider G7

Daitarn 3

MUTEKI CHOJIN DAITURN 3 [DAITURN 3, L'INVINCIBILE UOMO METALLICO], Nippon Sunrise – *robot* – 40 episodi – 1978-'79.

Direzione generale Tomino Yoshiyuki *Direzione artistica* Mekaman
Sceneggiatura Araki Yoshihisa, Hoshiama Hisaiukji, Yshikawa Soji *et al.*
Character design Shioyama Norio, Okumi Ichikazu
Mecha design Okawara Kunio *Musiche* Watanabe Takeo, Matsuyama Yuji
Voci italiane: Haran Banjo Renzo Stacchi *Sanjo Reika* Mariù Safier
Tachibana Beauty Rosalinda Galli *Tochida Garrison* Gino Donato
Toppy Fabio Boccanera *Meganoidi* Vittorio Di Prima
Prima trasmissione italiana Canale 51/Rete A, aprile 1981

L'invincibile robot Trider G7

MUTEKI ROBOT TRIDER G7 [L'INVINCIBILE ROBOT TRIDER G7], Nippon Sunrise – *robot* – 50 episodi – 1980-'81.

Storia originale Yatate Hajime *Regia* Sasaki Katsutoshi
Direzione artistica Miyano Takashi *Mecha design* Okawara Kunio
Character design Sasakado Nobuyoshi
Prima trasmissione italiana Canale 51/Rete A, aprile 1981

Scheda di Giuseppe Guida

1988: LORD SANDRAK indice un concorso di bellezza, che però insospettisce l'Interpol. Invia perciò in veste di concorrente la giovane REIKA. E proprio nella fase finale del concorso (che vede vincitrice proprio REIKA) ecco apparire l'affascinante HARAN BANJO, che accusa SANDRAK di essere un comandante del popolo cyborg dei Meganoidi *e di voler rapire le ragazze. Le accuse sono vere e SANDRAK si trasforma in un mostruoso robot. BANJO utilizza contro di lui il poderoso DAITARN 3, robot trasformabile che funziona a energia solare e costruito dal padre, il dottor HARAN SOZO, e lo sconfigge. Iniziano così le avventure del giovane e delle sue «assistenti» BEAUTY e REIKA, del piccolo TOPPY e del maggiordomo*

GARRISON, che dovranno affrontare i cyborg abitanti su Marte costruiti dal padre di BANJO *e ribellatisi al loro creatore. Comandati dal misterioso* DON ZAUCKER *(in originale* DON ZAUSER*) e dalla bella e perfida* KOROS*, suo luogotenente, questi mirano all'espansione in tutta la galassia del popolo meganoide, ma ora hanno di fronte un temibile avversario.*

In un «presente alternativo», in cui la colonizzazione del Sistema solare è ormai una realtà consolidata, il dodicenne TAKEO WATTA *si ritrova a capo della compagnia di trasporti spaziali del padre, scomparso prematuramente. Tra un'interrogazione e un compito in classe (*WATTA *frequenta la scuola media), una cotta per* KAORU *e uno spuntino, il piccolo si troverà a dover effettuare dei viaggi per conto di vari clienti e ad affrontare la società-impero spaziale del pirata* ZAKULON *e del suo lacché* ONDRON*, che vogliono a tutti i costi diventare ricchi e potenti e conquistare la Terra e il Sistema solare.*

Divertimento! Ecco cosa si respira nelle serie di DAITARN 3 e TRIDER G7, due degli *anime* più singolari dell'animazione robotica. Permeati di un umorismo sano e pulito e pur differenziandosi nel modo di esprimere la comicità, queste due serie hanno fatto ridere tutti coloro che le hanno viste sia alla loro prima programmazione sia nelle successive repliche (che sono state tante nel corso degli anni), e infine nelle edizioni in videocassetta della Yamato Video e della Hobby & Work.

Tomino Yoshiyuki è stato un innovatore unico nel genere robotico: se solo un anno prima della produzione di *Daitarn 3* aveva sconvolto tutti i telespettatori con la tragedia di *Zambot 3*, ora invece li faceva morir dal ridere: con *Daitarn 3* viene realizzata una serie decisamente *slapstick*, dall'umorismo volutamente demenziale, che riesce a interagire con la trama drammatica di fondo. L'umorismo espresso nelle storie di *Daitarn 3* è una voluta e riuscita presa in giro di molti miti della cultura di massa, giapponese e non: basti ricordare l'episodio con protagonista il tremendo e mostruoso COMANDANTE FRANKEN, inseguitore della bellissima MARIA, fuggita da Marte perché colpevole di essere innamorata, che salvata da BANJO (il quale a sua volta prova a sedurre la ragazza) dichiara il suo amore proprio a FRANKEN (cfr. il 9° episodio, *Uno strano inseguitore*). Oppure quello in cui i meganoidi usano un'arma simile al «cannone a onde moventi» dell'astronave YAMATO, indossando gli stessi occhiali scuri usati dall'equipaggio e usando una *cloche* identica a quella della corazzata spaziale (cfr. il 32° episodio, *I giocattoli micidiali*). Ma i nostri eroi non sono certo da meno: esemplare il 28° episodio, *Gli insetti nemici*, in cui i protagonisti devono pilotare ciascuno una parte del DAITARN, facendogli compiere movimenti al limite dell'assurdo per la mancanza di sincronia, in un combattimento che culminerà con un «attacco solare» urlato in coro. Ma la serie naturalmente non è solo comicità: la tragedia di fondo rende l'atmosfera sempre piuttosto tesa. Man mano che la storia va avanti, conosciamo i retroscena della vita di BANJO. Egli fuggì da Marte perché non approvava il lavoro del padre, prima vittima dei meganoidi (esseri cibernetici capaci di mutare il proprio corpo in robot), ribellatisi al loro creatore quando presero coscienza di essere «migliori» degli umani. Con sé portò DAITARN, forse il corpo riadattato di uno dei primi meganoidi (cfr. il 35° episodio, *Il trionfo dell'amore*) e un'ingente quantità d'oro (cfr. il 12° episodio, *Una lontana stella d'oro*). Perciò BANJO viene odiato da KOROS, che lo considera un vigliacco e che sembrerebbe essere stata in rapporti piuttosto stretti con lui.

BANJO *odia* il padre (onnipresente, nelle storie di Tomino, il conflitto fra le generazioni), che per smania di fama e gloria creò i meganoidi, i quali quando si ribellarono prendendo il controllo delle città marziane, catturandone gli abitanti per trasformarli in soldati meganoidi, uccisero i suoi familiari. Ciò viene messo in evidenza nell'episodio *La lotta contro l'irreale*, in cui BANJO è costretto a rivivere parte del suo passato: in quest'episodio, infatti, nei suoi ricordi ci sono solo la madre e il fratello. Possiamo quindi affermare che HARAN SOZO fosse totalmente *assente* nella vita di BANJO e dei suoi famigliari proprio da questo particolare: troppo impegnato nelle sue ricerche, trascurava la famiglia e, indirettamente, ne decretò la morte. Palese, ovviamente, il riferimento alla realtà della famiglia media giapponese, in cui il padre è una figura pressoché inesistente: un elemento parzialmente recepibile e comprensibile anche dai piccoli spettatori italiani degli anni Ottanta.

Un discorso particolare meritano alcuni comandanti meganoidi. Non tutti sono stati costretti a diventare cyborg; certuni hanno volutamente deciso di tramutarsi in meganoidi per scopi personali: restare belli in eterno (cfr. il 31° episodio, *La leggenda della bellezza*), avere fama nel cinema (cfr. il 10° episodio, *L'ultima macchia di luce*), vendicarsi di BANJO (cfr. il 27° episodio, *L'illusionista*). Si tratta comunque di personaggi sempre ben caratterizzati, tanto da risultare spesso più convincenti degli stessi protagonisti: in molti episodi rubano loro perfino la scena.

Il *mecha design* è un *mix* di bellezza e *commerciabilità*: il DAITARN, pur assumendo negli episodi più demenziali mosse strambe ed espressioni facciali inimitabili, mantiene quella *grandeur* tipica dei robot nipponici che gli dona una caratterizzazione unica, pur non trascurando le trasformazioni e le armi «standard», che tanto felici fecero le ditte di giocattoli. Una menzione va fatta infine per la MACH PATROL, l'auto di BANJO che, per accessori, gadget e per la sua trasformabilità in navetta spaziale, farebbe invidia a JAMES BOND. Vorremmo inoltre segnalare la regia di Yoshinori Kanada presente in alcuni episodi (cfr. il 2° episodio, *La sfida del comandante nero* e il 22° episodio, *Il divo meganoide*), in cui sfrutta una serie di espedienti tipici dei *comics* (gigantesche onomatopee visive che spuntano dal nulla) con un gioco di luci, ombre e riflessi degno di nota.

Quanto a *Trider G7*, va subito segnalato che la comicità di questa serie è quasi totalmente incentrata su WATTA e sul suo doppio ruolo di alunno delle scuole medie e di proprietario di una *compagnia di trasporti spaziali*.

Il dovere e la *responsabilità* verso la sua ditta (e quindi verso i suoi *dipendenti*, un fattore tenuto in grandissima considerazione in Giappone) lo portano spesso a cacciarsi in situazioni buffe, da cui riesce a uscire solo utilizzando mille espedienti fantasiosi, specchio del suo entusiasmo giovanile. Indicative le scene in cui, durante i voli dalla Terra alla destinazione del carico, i nostri eroi si concedono uno spuntino, parlano della loro vita privata, scherzano e ridono, lasciando intendere che fra di loro non esiste solo un freddo rapporto datore di lavoro/impiegati (e che comunque, risulta chiaro, non esisteva neanche con il padre di WATTA), ma piuttosto un legame «famigliare» profondo. Ci sono poi da aggiungere i tentativi di WATTA di conquistare la graziosa KAORU, sua compagna di classe, che comunque, con un candore e una delicatezza tutte adolescenziali, sembra non disdegnare affatto le *avances* del giovane eroe-imprenditore. Interessanti sono alcuni elementi strutturali: l'hangar del TRIDER, ad esempio, si trova sotto il parco giochi che circonda il palazzo della *Takeo General* e in cui la testa del TRIDER funge da scivolo per la gioia dei bambini, i quali poco prima che il robot si alzi in volo per andare in missione lo salutano augurandogli buon viaggio. Un altro elemento che fa ridere e allo stesso tempo fa tenerezza è vedere WATTA pilotare il TRIDER con un certo sforzo fisico, segno che le leve e i comandi sono troppo pesanti da spostare per un ragazzino come lui. È proprio su questi particolari che si gioca il rapporto affettivo fra il protagonista e lo spettatore medio, che si riconosce alla perfezione in WATTA.

Attorno a quest'ultimo si muove un cast di personaggi ben caratterizzati, dai dipendenti (su cui spicca il SIGNOR KATIKOGI, sempre a far conti per fare quadrare il bilancio, e la bella IKUE, segretaria di gran carattere) ai compagni di scuola, ai maestri – il SIGNOR DAIMON che, pur essendo un omone, non riesce a dichiararsi alla maestra di WATTA, pensando che questa non sia interessata a lui, e viceversa. Dignitose inoltre le animazioni e la regia, e interessanti le trasformazioni del TRIDER, anche se non ai livelli di altre serie coeve come lo stesso *Daitarn 3* o *Daltanious*.

In conclusione *Daitarn 3* e *L'invincibile robot Trider G7*, pur possedendo varie similitudini, sono fondamentalmente due serie distanti – più rivolta alla presa in giro di certi stilemi televisivi e cinematografici la prima, mentre la seconda punta molto sulle battute e sulle gag "casalinghe" – ma entrambe capaci di scatenare l'ilarità dei telespettatori e soprattutto raggiungendo un'atmosfera più «distesa» e «giocosa» in un genere, quello robotico, solitamente pervaso di atmosfere drammatiche.

38. Daltanious – Zambot 3

Daltanious

MIRAI ROBOT DALTANIAS [DALTANIAS, IL ROBOT DEL FUTURO], Nippon Sunrise per Toei Co. – *robot* – 47 episodi – 1979-'80.

Regia Nashima Norio *Soggetto e character design* Saburo Yatsude
Sceneggiatura Gofumi Toshi *Direzione artistica* Nagahama Tadao
Animazione Akino Kojo, Kanayama Akikiro
Edizione italiana Citiemme Registrazioni Sonore
Kento Massimo Rossi *Dottor Earl* Dario De Grassi *Sanae* Laura Boccanera
Supremo Kloppen Romano Malaspina *Jiro* Fabrizio Mazzotta
Prima trasmissione italiana Italia 1, marzo 1981

Zambot 3

MUTEKI CHOJIN ZANBOT 3 [ZANBOT 3, L'INVINCIBILE SUPERUOMO], Nippon Sunrise – *robot* – 23 episodi – 1977-'78.

Regia e supervisione Tomino Yoshiyuki
Soggetto Tomino Yoshiyuki, Suzuki Yoshitake
Animazione Sasakado Michinobu
Mecha design Yasuhiko Yoshikazu, Studio Nue
Musiche Watanabe Takeo, Matsuyama Yuji
Prima trasmissione italiana Tele Radio Reporter, giugno 1981

Scheda di Giuseppe Guida

1995: la Terra sta subendo poderosi attacchi da invasori alieni, gli Akron *della stella* Zaar, *che dopo aver seminato morte e distruzione lasciano a guardia delle città conquistate diverse torri armate da raggi laser. È proprio per sfuggire a esse che il giovane* KENTO *e la sua banda finiscono dentro una base segreta e l'attivano. Questa è in realtà l'astronave del dottor* EARL, *uno scienziato del pianeta* Helios, *che fuggì dal suo pianeta con l'erede* HARLIN *(ora disperso), dopo l'attacco degli* Akron. *Kento e l'amico* DANU *si trovano così costretti a pilotare il robot* ANTARES *e l'astronave* GUMPER *per contrastare gli alieni. A loro si unisce un altro mezzo meccanico, il robot dalle sembianze leonine* BERALIOS, *e dopo un agganciamento i tre mezzi si fondono nel* DALTANIOUS. *Kento è in realtà il figlio di* HARLIN: *quest'ultimo è ancora vivo e intenzionato a ripristinare l'*Impero di Helios. *Attraverso le parole del* SUPREMO KLOPPEN *(clone di* HARLIN*) e del* MEGA IMPERATORE ORMEN *(copia dell'*IMPERATORE NISHIMURA, *nonno di* KENTO*), si scopre su quali orrori si basava la prosperità dell'Impero. Una cruenta guerra e la successiva nascita degli* Stati Confederati di Helios *porranno fine alla drammatica storia.*

In un prossimo futuro imprecisato, mostruosi robot attaccano la Terra. Sono i Gaizoku, *le truppe del* SUPREMO BANDOK, *al comando del suo più spietato generale,* KILLER THE BUTCHER. *Inutile la resistenza degli eserciti terrestri, fino a quando non scende in campo la famiglia* JIN *con i potenti mezzi* BIAR *1, 2 e 3 (che insieme formano il* REBIAR*) e il robot* ZAMBOT 3, *formato dal robot* ZAMBOT ACE, *dal mezzo corazzato* ZAMBULL *e dal veicolo volante* ZAMBASE, *pilotati rispettivamente dai cugini* JIN KAPPEI, JINKITA KEIKO *e* JINE UCHUTA. *Questi sono, insieme alle rispettive famiglie, i discendenti di alcuni alieni sfuggiti duecento anni prima dal pianeta* Biar, *rifugiatisi sulla Terra e integratisi con gli umani.* BUTCHER, *riconosciuti i suoi antichi nemici, intensificherà gli attacchi e userà qualsiasi mezzo per costringere la famiglia* JIN *alla resa, coinvolgendo nella guerra tutti coloro che le sono accanto, seminando morte e distruzione e istigando l'odio dei terrestri verso gli stessi* JIN, *considerati la causa del conflitto. Dopo immani tragedie, i* JIN *si rendono conto che c'è un solo modo per fermare* BUTCHER *e* BANDOK: *sacrificare le loro vite in un ultimo disperato tentativo.*

Anche se entrambe queste serie iniziano rispettando i canoni classici dell'animazione nipponica del periodo, durante lo svolgersi delle vicende appare chiaro che in realtà sono state pensate fin dall'inizio per stupire il telespettatore, ponendolo di fronte a una realtà dura e terribile. Procediamo quindi con ordine analizzando la prima delle due, quel *Daltanious* che, in patria come in Italia, ha riscosso un successo strepitoso. Si tratta di una serie caratterizzata da una complessità narrativa particolare, indirettamente derivante dai meccanismi del romanzo d'appendice per i continui colpi di scena: dunque il nostro commento non potrà non accompagnarsi alla descrizione dei continui risvolti narrativi presenti nell'*anime*.

DALTANIOUS: fra space-opera *e* feuilleton

Già dal primo episodio (*Ribellione*) gli autori hanno intenzione di presentarci uno scenario allarmante: la Terra è stata conquistata dai nemici alieni, gli *Akron*, che ormai da diversi anni spadroneggiano, lasciando a guardia dei territori conquistati delle altissime torri, munite di raggi laser.

Ci viene mostrata un'umanità sconfitta che vaga senza meta e cerca di raccattare i pezzi: è fin troppo evidente la metafora sul Giappone sconfitto dagli americani. E come in tutte le guerre, c'è chi si deve arrangiare, arrivando anche a rubare per sfamarsi e vestirsi. Ecco quindi KENTO e la sua banda in apparenza strampalata ma in realtà ben organizzata, formata da JIRO, MANABÙ E MITA (dei bambini) più il maialino JIMMY e da TANOSUKE, SANAE e DANU (suoi coetanei), che assurgono al ruolo di novelli «sciuscià» nipponici. Dei tipi che, forgiati dalla difficoltà, non si arrendono facilmente. Scoperta per caso una base segreta aliena, la riportano (per errore) in superficie, causando il risveglio dei robot-torre akroniani che la attaccano, lanciando un allarme mondiale. A questo punto la trama segue l'*iter* standard di tutte le serie: KENTO e DANU vengono costretti dal DOTTOR EARL BARBANTAI, custode della base scoperta, a pilotare il primo il robot ANTARES e il secondo la navicella GUMPER, con relativo scontro e vittoria.

Ecco, quindi, il primo *coup de théâtre*: KENTO per caso risveglia il leone-robot BERALIOS, che ritorna spontaneamente dal suo *padrone*. KENTO è infatti il discendente del principe HARLIN di *Helios*, il pianeta da cui proviene EARL. Viene così ricostituito il robot DALTANIOUS. KENTO si ritrova suo malgrado ad assumere un nuovo ruolo e a dovere fare i conti con il peso di essere principe ereditario di un *impero stellare* di proporzioni immani: EARL quindi lo costringe a studiare la genealogia heliosiana, la storia del pianeta e come e perché si instaurò l'impero, un governo dove tutti erano felici (cfr. il 4° episodio, *Vivere da principe*, e il 19°, *Il maestro*). Eppure i misteriosi *Akron*, che di questo impero basato sulla prosperità facevano parte, si ribellarono, ne distrussero le fondamenta e l'idea stessa attaccando *Helios*.

Gli scontri si susseguono, mentre da tutto il mondo arrivano notizie di focolai di ribellione. Dallo spazio arrivano alleati delle forze fedeli a *Helios* e all'imperatore NISHIMURA (il nonno di KENTO), capitanati (pare) da HARLIN in persona. Il ritorno di HARLIN, però, provoca una reazione imprevista da parte degli *Akron* e in special modo del loro capo, il supremo KLOPPEN, e dà l'occasione agli sceneggiatori del serial di inserire i primi elementi che cambieranno le carte in tavola. Finora rimasto nell'ombra, KLOPPEN mostra finalmente le sue fattezze: egli si dichiara il vero principe HARLIN, mentre l'altro sarebbe solo un biodroide, un clone. HARLIN/KLOPPEN accusa quindi EARL di averlo tradito. EARL, valente scienziato di *Helios* nonché braccio destro di NISHIMURA, aveva progettato il DALTANIOUS, dandogli la caratteristica di essere formato dai due mezzi e dal leone meccanico, versione robotizzata del felino preferito da HARLIN. Scampato alla morte quand'era cucciolo proprio grazie a HARLIN, il leone BERALIOS aveva dato la vita per salvarlo restando ucciso in un attacco degli *Akron*; EARL ne aveva allora trapiantato il cervello in un corpo robotico. E insieme a lui, EARL era fuggito con HARLIN sulla Terra. Qui però BERALIOS era andato perduto e HARLIN si era risvegliato in anticipo dallo stato di ibernazione, non lasciando nessuna traccia di sé (cfr. il 32° episodio, *La storia del principe Harlin*). EARL aveva da quel momento vissuto per l'attimo in cui avesse ritrovato HARLIN.

Con la rivelazione che KLOPPEN e HARLIN sono la stessa persona, EARL si trova combattuto tra il dover essere fedele al suo vero imperatore, che però è un essere meschino, oppure «tradirlo» e rimanere dalla parte del falso HARLIN e di KENTO. La decisione è scontata: EARL resta accanto ai nostri eroi poiché in loro c'è l'*essenza* dell'impero: la bontà, l'onore, il desiderio di pace. Non la pensa allo stesso modo una parte dei ribelli i quali, saputo che il padre di KENTO è solo un biodroide, abbandonano i terrestri e si uniscono a KLOPPEN, rappresentanti di quella parte di umanità senza carattere che si lascia trascinare dal personaggio influente di turno. Ma qua e là vengono disseminati vari indizi che creano il dubbio nello spettatore, e che cominciano a risolversi alla cattura di KLOPPEN e con una scoperta che rimescola tutti i fatti. Infatti alla luce del sole terrestre la pelle di KLOPPEN raggrinzisce e cambia colore: il biodroide è lui, non HARLIN.

Furioso, tradito e abbandonato dai suoi uomini, KLOPPEN riesce a fuggire giurando vendetta. Ma essa non sarà consumata, anzi KLOPPEN diverrà a poco a poco alleato di HARLIN e KENTO e compirà un atto estremo di generosità nei confronti di HARLIN: ferito durante una battaglia, questi è in fin di vita ed è allora che KLOPPEN dona la

sua vita a colui che, in fondo, considera suo fratello. Così in definitiva KLOPPEN assolve alla funzione ultima per cui era stato creato (cfr. il 42° episodio, *Una trappola per Kloppen*). Funzione che ORMEN rivela alla fine, ormai sconfitto, mostrando anch'egli il suo vero volto, quello di NISHIMURA. Ma anche su di lui l'esposizione ai raggi del sole provoca le mutazioni tipiche di un biodroide, ciò che lui è in effetti. Ed è (finalmente) la *realtà*, quella che il falso NISHIMURA grida a voce alta a KENTO, HARLIN ed EARL. Quando su *Helios* nasceva un nuovo erede, infatti, ne veniva prodotta *una copia*. Ma molto diverso era il loro destino: se per caso un reggente fosse morto all'improvviso, il biodroide avrebbe dovuto sostituirlo finché i dignitari non si fossero messi d'accordo sulla successione; quindi il droide sarebbe stato *soppresso*. Non solo: qualora l'erede al trono avesse avuto un problema di salute, al biodroide sarebbero state *espiantate* le parti o gli organi che l'erede o il regnante aveva malati. E poco importava se il biodroide impazziva dal dolore per le amputazioni effettuate *senza anestesia*: essi non avevano nessun diritto, perché non erano considerati esseri viventi. E ciò accadeva anche per molti nobili e benestanti (cfr. il 47° episodio, *La tragedia di Ormen*). Ma il clone di NISHIMURA era riuscito a fuggire, si era alleato con gli *Akron*, aveva raccolto attorno a sé altri biodroidi fuggiti miracolosamente e aveva attaccato *Helios*, per porre un freno a quell'orrore.

Si avverano quindi, in questa serie di ben vent'anni fa, i timori che circolano in questo periodo nell'ambiente scientifico, riguardo la *clonazione*. Anche oggi lo scopo finale del creare una copia di un uomo è quello di aver a disposizione un corpo *identico* da cui trarre organi o altre parti, e trapiantarle nell'originale (se ce ne fosse bisogno) senza rischi di rigetto. La comunità scientifica s'interroga però sulla moralità di quest'operazione. *Daltanious*, o meglio i suoi autori, provava a dare una risposta a queste domande: *un essere umano è un essere umano, comunque esso nasca*. Le figure di ORMEN e KLOPPEN vengono quindi ribaltate e in un certo qual modo rivalutate: sono entrambe figure tragiche, portate a compiere gesti crudeli, perché questo è stato loro fatto e insegnato. Ancora una volta, quindi, sono i *villains* a essere i personaggi meglio caratterizzati, segno che i nipponici hanno sempre amato i personaggi in bilico tra Bene e Male. La regia e la colonna sonora, infine, rendono l'*anime* ancora più interessante: la prima con piani di ripresa mai fuori luogo e inquadrature innovative, la seconda con brani ricchi di *pathos* e tristezza nelle scene più commoventi ed esaltanti nelle battaglie – trascinante ad esempio il motivo *rituale* che accompagna l'unione di ANTARES, GUMPER e BERALIOS.

ZAMBOT 3: il dramma elevato a potenza

Se *Daltanious* mette in primo piano il tema della clonazione e le sue conseguenze, non da meno è *Zambot 3*, con un argomento di fondo altrettanto controverso. Il supremo BANDOK, capo dei *Gaizoku*, è infatti un sofisticato *computer*, il cui compito è esplorare l'universo per *eliminare il Male*. Ma il Male non nel senso stretto del termine, bensì inteso come entità e/o razze aliene la cui evoluzione non porti ad alcun miglioramento per l'ordine universale o che possa invece arrecarvi danno.

I terrestri fanno parte del secondo gruppo: per BANDOK l'evoluzione e i progressi scientifici terrestri sono una minaccia seria. L'uomo è considerato un pericoloso *virus* che, se lasciato libero di propagarsi, potrebbe infettare l'universo. Questo potrebbe, in parte, spiegare la crudeltà di BANDOK e quella del suo luogotenente BUTCHER: durante la guerra con i terrestri e la famiglia JIN, essi non esiteranno a massacrare gli uomini, né a riservare loro un destino peggiore della morte stessa. Catturati dalle truppe *Gaizoku*, infatti, centinaia di terrestri avranno installate dagli scienziati alieni nei loro corpi delle *microbombe* potentissime, che BUTCHER farà esplodere a proprio piacere. Riconoscibili per mezzo di una stella posta sulla schiena, i prigionieri (delle vere e proprie *bombe umane*) vengono poi liberati. Ma una volta scoperto questo orrore, saranno molte delle stesse vittime a darsi la morte, mentre per gli altri, scacciati da tutti, inizierà un lungo girovagare, un allontanarsi il più possibile dai loro cari, dai luoghi abitati, per impedire di seppure del male quando esploderanno. È un destino tragico, *senza via di scampo*, di cui saranno vittime alcuni degli amici più cari di KAPPEI, in questo caso catturati e trasformati espressamente da BUTCHER.

È sicuramente questa, quindi, la serie più cruda, più realistica, più adulta prodotta all'epoca, cui fece seguito *Gundam*, non a caso ideata dagli stessi autori. Forse fu proprio per questo motivo che, quando venne trasmessa la prima volta, *Zambot 3* non ottenne in Giappone grande successo, che giunse invece con le successive programmazioni. Inoltre *Zambot 3* è una delle prime serie del panorama robotico dove le persone che combattono per la Terra non sono solo amici o estranei uniti dal pericolo comune: qui scende in campo un'intera famiglia formata da quattro generazioni e unita dall'amore reciproco e dalla voglia di giustizia, un gruppo che non esiterà a sacrificarsi affinché il nemico venga sconfitto. Dei componenti della stirpe dei JIN infatti, dopo le ultime battaglie, resteranno solo i più piccoli, con la madre di KAPPEI e KAPPEI stesso: gli altri, compresi UCHUTA e KEIKO, pur di permettere a KAPPEI di sconfiggere BANDOK si schianteranno contro la sua roccaforte, creando un varco per seppure passare ZAMBOT.

La serie, in Italia, fu un «pugno nello stomaco»: amata e odiata allo stesso tempo, viene ancora oggi ricordata dai *fans* di vecchia data.

In conclusione, le particolarità di questi due serial rivelarono la crudezza dei contenuti e, soprattutto, le idee di fantascienza *hard* (mutuate comunque dalla realtà), trattate senza troppa morbidezza: la clonazione, il tema del corpo «usa e getta» da un lato e la visione della razza umana come un letale virus cosmico dall'altro. Temi che negli anni Ottanta fecero appassionare i ragazzini della *Goldrake-generation* e che oggi, a quindici anni di distanza, li fanno riflettere sulla maturità e sul valore profetico di quegli argomenti, passati in TV fra la Carrà e Pippo Baudo.

39. Gundam

Noto anche come IL RITORNO DI GUNDAM (KIDO SENSHI GUNDAM [GUNDAM, IL GUERRIERO DALL'ARMATURA MOBILE]), Nippon Sunrise – *robot/fantascienza* – 43 episodi – 1979-'80.

Produttore Nakagawa Kotoku *Soggetto e regia* Tomino Yoshiuki *Character Design e direzione dell'animazione* Yazuhiko Yoshikazu *Mecha design* Okawara Kunio *Musiche* Matsuyama Yushi, Watanabe Takeo, Matsura Noyoshi *Direzione del doppiaggio* Renzo Stacchi *Peter Rei* Saverio Garbarino *Shia Aznable* Massimo Rossi *Lara* Susanna Fassetta *Prima trasmissione italiana* Telemontecarlo, 1979

Scheda di Giuseppe Guida

«... È trascorso mezzo secolo da quando [...] parte dell'umanità fu costretta a trasferirsi in gigantesche "isole" spaziali chiamate Sides, *che ruotano attorno alla Terra. Queste isole sono diventate, ormai, la seconda patria per queste popolazioni [...]. Anno 79 dell'Era Spaziale:* Side 3, *l'isola spaziale più lontana dalla Terra, dopo essersi autonominata* Principato di Jion *(sotto l'egidia del duca ZABI) ed aver dichiarato la propria indipendenza, ha tentato con la forza di sottomettere tutte le altre isole spaziali. Una guerra spaventosa è quindi scoppiata tra la* Federazione Terrestre delle Isole Spaziali *e il* Principato di Jion [...]». *Tuttavia sia* Jion *(in Giappone* Zion*) che la Terra stanno per mettere in campo nuovi modelli di robot, i* mobile suits, *pilotati dai cosiddetti* newtypes, *uomini e donne dotati di speciali poteri* ESP, *dovuti alle mutazioni genetiche. PETER REI (in Giappone, AMURO REI) è uno di loro, che solo per caso si trova costretto a combattere una guerra che odia guidando il GUNDAM, uno dei più potenti* mobile suits *creati da suo padre, famoso scienziato. Viene così inglobato nell'equipaggio della* Base Bianca, *una potente astronave da guerra, che avrà il difficile compito di riportare sulla Terra i sopravvissuti di* Side 7, *sostenendo insieme ai suoi compagni battaglie estenuanti contro l'esercito di* Jion *e il loro rappresentante SHIA AZNABLE (o CHAR AZNAVOUR), affrontando pericoli di ogni genere e facendo i conti con la propria moralità, profondamente trasformata dall'assurdità della guerra.*

Sicuramente Robert A. Heinlein, uno dei massimi scrittori americani di fantascienza, non avrebbe mai immaginato che il suo *Fanteria dello spazio*, romanzo antimilitarista che mostra l'alienazione che può provocare in un essere umano lo stare costantemente in contatto con navi da guerra, armi e mezzi nucleari, potesse di-

ventare fonte d'ispirazione per Tomino Yoshiyuki, grande amante di *science fiction*, che ne riprese il tema di fondo e lo trasportò in una serie dove in primo piano non ci sono i robot e i combattimenti, ma l'uomo e la sua psiche. Fino a quel momento, il 1979, l'animazione del filone robotico aveva presentato (con rare eccezioni, alcune delle quali firmate dallo stesso Tomino, quali *Zambot 3*) delle «storie incentrate su protagonisti, che servivano unicamente da antefatto alla battaglia, solitamente combattuta in maniera ingenua e scanzonata» (cfr. M. De Giovanni - B. Rossi, *Gundam, il mito*, «Kappa Magazine» n. 1), concetto che Tomino sovvertì mediante un taglio realistico, dando forte spessore alla vicenda e ai protagonisti.

Non contento, Tomino volle dar credibilità anche alle ambientazioni, ai mezzi meccanici, ai robot utilizzati dagli eroi (che nel romanzo di Heinlein sono semplicemente delle tute potenziate), chiedendo la collaborazione di Okawara Kunio il quale, partendo dal modellino di GUNDAM già immesso sul mercato, realizzò dei mezzi che dall'aspetto – pur affascinante, completo di trasformazioni per la felicità dei produttori del giocattolo – lasciavano intendere che erano solo delle *macchine*, vulnerabili, e che combattevano in plotoni come delle armate vere e proprie. Ogni aspetto tecnico, durante la realizzazione della serie, venne attentamente analizzato, per potere riprodurre realisticamente le scene sulle astronavi e nei vari *Sides* (ecco quindi la parziale o totale assenza di gravità), i rientri nell'atmosfera (con relativi problemi di surriscaldamento dei metalli), le battaglie sopra o sotto il mare (in cui robot come il GUNDAM, realizzati per battaglie spaziali, se non adeguatamente equipaggiati erano in difficoltà), e così via.

PETER REI è il protagonista della vicenda, anche se sarebbe più giusto dire che *Gundam* è una serie «corale». In PETER REI Tomino incarna il tema del conflitto generazionale, che negli anni Settanta era sentito moltissimo in un Giappone che stava cambiando: il giovane si scontra con le idee del padre TEM REI (il guerrafondaio creatore dei *mobile suits*), che tra l'altro è stato quasi del tutto assente dalla sua vita, troppo impegnato nei suoi esperimenti, rinverdendo un contrasto edipico mai sopito, riflesso della ribellione di quei giovani che anche nella realtà hanno intenzione di aprire i loro orizzonti e non vedono di buon occhio le idee della vecchia generazione. Non solo: PETER è un *newtype*, un essere umano i cui geni si sono evoluti conferendogli poteri *ESP*, e come lui lo sono SEIRA (una sua camerata), il di lei fratello SHIA – che fa parte delle truppe nemiche e che diverrà l'antagonista di PETER – e la ragazza di quest'ultimo, LARA, che entrerà in simbiosi mentale con REI condividendone paure e gioie durante le lotte che li vedono protagonisti e che alla sua morte lo renderà ancora più forte, donandogli le sue capacità. Ecco quindi un altro distacco tra nuova e vecchia generazione: quest'ultima viene messa in disparte sia dagli *Jion* che dalla *Federazione terrestre* per favorire i *newtypes*, e infatti la maggior parte dei comandanti e guerrieri migliori sono dei giovani di non più di venticinque anni, abili e perfetti, capaci di procreare una razza superiore che sopratutto *Jion* potrebbe sfruttare per mantenere il dominio.

PETER REI è il personaggio che subirà il maggiore cambiamento psicologico, dovendo combattere una guerra che lo ha allontanato dai suoi affetti più cari e che ne ha sconvolto il mondo. PETER sarà sottoposto a tensione e ritmi insostenibili per un essere umano, e da ragazzo mite e anche un po' pauroso, all'inizio della serie, subirà traumi così profondi che lo porteranno a disertare, ritornare poi alla *Base Bianca* più addolorato di prima per la morte dell'amico RYU (sacrificatosi per salvare il GUNDAM) e della bellissima MACHIRDA (un tenente di cui si era innamorato) e a divenire un uomo senza pietà e pieno di cinismo, che non esiterà a uccidere senza pensarci. L'incontro con la madre è la testimonianza eclatante di tale cambiamento, che lo rende irriconoscibile anche a lei, e che recide un legame fortissimo che nemmeno la lontananza (la madre di PETER era tornata sulla Terra alcuni anni prima) era ancora riuscito a spezzare.

SHIA AZNABLE è l'altro personaggio più interessante della serie. Anch'egli dotato di capacità superiori, è uno degli esponenti maggiori delle milizie di *Jion*, stimato da tutti per la sua fedeltà al Principato e per le sue capacità tattiche: viene infatti chiamato COMETA ROSSA per la rapidità nell'agire. Ma SHIA ha in realtà ben più di questo motivo per restare accanto agli *Jion*: egli è in realtà erede del casato che regnava precedentemente, e i suoi familiari furono assassinati per ordine del DUCA ZABI. SHIA, quindi, si trova ad affrontare una lotta divisa in due fronti: da una parte c'è la lotta aperta, ma leale contro PETER REI, che rispetta (ricambiato) in quanto lo

considera un uomo d'onore; dall'altra parte la lotta più subdola contro la casta degli *Zabi*, dove userà le tattiche più vili per eliminare i suoi «compagni». Il rapporto SHIA/PETER è uno dei punti forti della serie e a un certo punto sembra quasi che la guerra sia condotta da loro due e nessun altro, mentre invece intorno a loro decine di uomini delle due fazioni combattono senza tregua. Così come un altro punto saldo è il rapporto tra SHIA e la sorella SEIRA. Entrambi combattono questa guerra ma su fronti opposti, non per scelta ma per gli eventi del destino.

Passando al lato tecnico, non si può non lodare la superba regia di Tomino, impeccabile sotto tutti i punti di vista, che si concede (con effetti entusiasmanti) anche qualche prospettiva ardita e innovativa. Stesso merito va a Yasuhiko Yoshikazu, che mai come in questa serie è riuscito a realizzare un *character design* davvero degno di nota, con espressioni dei personaggi intense, realistiche, coinvolgenti e con un'ambientazione curata nei minimi particolari – per esempio gli sfondi degli ambienti interni dei *Sides* o delle astronavi, oppure le panoramiche esterne. A rendere il tutto ancora più encomiabile sono le musiche di Watanabe, che rendono perfettamente gli stati d'animo dei protagonisti, le battaglie, i momenti di tensione e di vita «familiare» a bordo delle astronavi, utilizzando un'orchestra che fonde strumenti classici ed elettronici, che utilizza effetti di riverbero uniti a oboe, flauti, pianoforti. Una *BGM* che trascina nei combattimenti, che rende sognanti nei momenti in cui PETER e LARA si incontrano sul piano astrale (possono comunicare telepaticamente), che ci fa rabbrividire quando c'è un pericolo in agguato.

Kido Senshi Gundam in Italia è stato trasmesso una volta o poco più, al contrario di altre serie nipponiche: fu importato senza il consenso della Casa di produzione, che ne ha dunque vietato la riprogrammazione. Con il ventennale della serie, che cade proprio nel 1999, sembra che la situazione possa cambiare e probabilmente la Nippon Sunrise venderà l'intero pacchetto con la serie originale e tutte le altre che a essa sono seguite, compresi i vari film. Sappiamo che molte case produttrici di home-video italiane sono interessate alla saga di *Gundam* e in molti sperano che, grazie a una di esse, il *mito* possa ritornare nei nostri schermi.

Per una panoramica visiva su GUNDAM cfr. almeno *Mobile Suit Gundam. Illustration World*. Cfr. inoltre, su «Kappa Magazine» n. 1, M. De Giovanni - B. Rossi, *Gundam, il mito*, cit., A. Pietroni, *Universal Century*, T. Rivieccio, *RX-78*.

40. Robotech

Prima serie CHOJIKU YOSAI MACROSS [MACROSS, LA COLOSSALE FORTEZZA SUPERDIMENSIONALE], Studio Nue e Artland per Tatsunoko – _fantascienza_ – 36 episodi – 1982-'83.
Seconda serie CHOJIKU KIDAN SOUTHERN CROSS [SOUTHERN CROSS, SUPER TRUPPA SPAZIALE], Tatsunoko – _fantascienza_ – 23 episodi – 1984.
Terza serie KIKOSOSEIKI MOSPEADA [MOSPEADA, GLI ARRAMPICATORI DELLA GENESI], Tatsunoko – _fantascienza_ – 25 episodi – 1983-'84.

Casa di «post-produzione» Harmony Gold
Produttori Carl Macek, Ahmed Agrama, Jehan Agrama *et al.*
Nuovo soggetto «di montaggio» Carl Macek *Sceneggiatura* Steve Kramer
Supervisione Robert Barron *Musiche* Ulpio Minucci
Regia originale Kuri Ippei, Yamada Masahisa, Hasegawa Yasuo

Scheda di Valentina Semprini

Guerre planetarie e conflitti spaziali sono lo sfondo delle tre serie giapponesi giunte in Occidente sotto il comune nome di Robotech. *Nella prima serie,* Macross, *i riflettori sono puntati sullo scontro fra i terrestri, che abitano una gigantesca fortezza spaziale aliena, e gli extraterrestri* Zentradi, *colossali guerrieri alla ricerca della cosiddetta «protocultura» che secoli prima aveva posto le condizioni per la loro esistenza. Attori*

principali della vicenda sono il pilota RICK HUNTER *(*ICHIJO HIKARU*), la cantante* LYNN MINMAY *e l'ufficiale* LISA HAYES *(*HAYASE MISA*), protagonisti di un triangolo amoroso.*

Southern Cross *vede invece* DANA STERLING *(*JEANNE FRANCAIN*), comandante di una squadriglia terrestre, intraprendere una missione con il duplice scopo di eliminare la nuova minaccia aliena degli* Invid *(*Zor*) e di rivelarne le remote origini; anche questa serie è condita da risvolti sentimentali interrazziali che sfoceranno in tragedia.*

L'ultima serie, Mospeada, *narra le avventure di una pattuglia di combattenti guidati da* SCOTT *(*STIK*)* BERNARD *e dotati di mezzi da combattimento detti appunto* Mospeada *(o* Cyclon*), con cui il gruppo di «cani sciolti» intende giungere fino alla base degli invasori alieni e causarne la distruzione.*

Il dato storico e narrativo più rilevante della «maxiserie» *Robotech* è la sua genesi ibrida, dovuta alle esigenze commerciali della statunitense Harmony Gold, che partendo dalla serie *Chojiku Yosai Macross* e riarrangiandone il doppiaggio e la trama, ne operò una fusione con altre due serie, a essa simili per l'ambientazione, il mecha e il *character design*: *Chojiku Kidan Southern Cross* e *Kikososeiki Mospeada*.

Macross in particolare presenta numerose ragioni di interesse, a livello tematico e registico, a partire dall'introduzione del tema *idol*, che proprio dai primi anni Ottanta avrebbe acquisito sempre maggiore importanza nelle produzioni nipponiche ma anche nella vita quotidiana dei giapponesi. I principali argomenti di *Macross* sono la lotta contro gli invasori alieni, il triangolo amoroso fra RICK, MINMAY e LISA, la carriera artistica di MINMAY. *Macross* infatti non è solo un'enorme fortezza spaziale vagante nel cosmo, ma riproduce al suo interno tutte le normali attività di una città della Terra, con tanto di strade, scuole, palestre e locali pubblici. Le dinamiche politiche e sociali sono a loro volta ricalcate su quelle terrestri, sicché anche su *Macross* esiste la possibilità, per l'ambiziosa MINMAY, di sfondare nello *show-biz*. Diverso è il discorso per RICK HUNTER, pilota militare spesso e volentieri impegnato in azioni di guerra contro gli *Zentradi*, e il maggiore LISA HAYES, diretto superiore di RICK che, come lui, è direttamente coinvolta in quella guerra che ai civili è talvolta permesso dimenticare. La diversità fra i caratteri, le personalità e le vite quotidiane di RICK e MINMAY, unitamente alle circostanze del loro turbolento primo incontro (RICK salva la vita alla ragazza durante il caos successivo all'arrivo degli *Zentradi*), conducono i due giovani a un rapporto di amicizia ma anche di amore, condito tuttavia da tutti gli ostacoli che le rispettive professioni comportano. Se MINMAY risente, come tutti i civili, dell'atmosfera di precarietà che circonda la fortezza, d'altra parte RICK vive quotidianamente il rischio della morte in battaglia e segue in prima persona le vicissitudini belliche che contrappongono terrestri e *Zentradi*, come pure accade per LISA. Date le premesse, il rapporto fra RICK e MINMAY non può che deteriorarsi in vista di una situazione di maggiore stabilità sentimentale, per l'una e per l'altro. Il che condurrà allo stabilirsi di un legame definitivo tra RICK e LISA.

Il personaggio di MINMAY, che rispetto alla linea narrativa del triangolo amoroso si vede in qualche modo «sconfitto», viene comunque presentato agli spettatori, fin dall'inizio della serie, come un personaggio positivo e non può pertanto subire una simile delegittimazione dal punto di vista narrativo. Ecco allora che la carriera di MINMAY trova la sua ragion d'essere in tutt'altra linea tematica, inserendosi proprio nella situazione bellica. La giovane *idol* garantisce, per via della giovane età, la sincera aderenza della persona, oltre che del personaggio di spettacolo, alle tematiche sentimentali che va cantando, e in questo modo pone fine al conflitto offrendo agli *Zentradi* su un piatto d'argento l'oggetto della loro ricerca: la cosiddetta «protocultura» è in realtà il sentimento, l'amore, che per ragioni risalenti alla loro nascita genetica *in vitro* essi non conoscono né possiedono. La scoperta dei sentimenti da parte degli *Zentradi* sarà in effetti il percorso che condurrà alla vittoria (per quanto sofferta) dei terrestri – il triangolo amoroso fra RICK, LISA e MINMAY è infatti solo *uno* dei due temi sentimentali di *Macross*: l'altro, più generale ma anche più impegnativo, è quello della compatibilità (fisica, genetica e sentimentale) tra razze diverse, ed è il filo conduttore di tutta la saga di *Robotech*: in *Macross*,

nella ricerca zentrade della protocultura e nell'amore fra MIRYA, una pilota zentrade, e il terrestre MAXIMILIAN STERLING, amico e commilitone di RICK; in *Southern Cross*, nella relazione fra l'«ibrida» DANA STERLING, nata dall'unione di MIRYA e MAXIMILIAN, e ZOR PRIME, della stirpe aliena degli *Invid*; in *Mospeada*, nell'amore fra SCOTT, capo terrestre della truppa di moticiclisti, e MARLENE, agente infiltrata invid, nonché in quello fra LANCER, membro del gruppo di SCOTT, e SERA, anch'essa guerriera invid.

Al di là delle canzoni di MINMAY, la componente musicale di *Robotech* è fondamentale: le musiche di Ulpio Minucci vanno alla ricerca di una qualità sonora inusuale per una serie animata, basata su temi arrangiati a livello orchestrale e ricondotti a una dimensione sinfonica che ricorda quella di *Uchu senkan Yamato* (*Star Blazers*). Le scelte registiche sono a loro volta funzionali all'ottenimento di questi effetti di atmosfera: non solo in *Macross*, ma anche in *Southern Cross* e *Mospeada* è possibile notare un largo uso di *dolly* e carrelli, spostamenti di camera e inquadrature soggettive o semisoggettive.

Le scelte di ripresa cambiano radicalmente, com'è naturale, dalle scene quotidiane, che si svolgono prevalentemente negli interni, alle sequenze ambientate nello spazio, dove i mezzi da battaglia terrestri e alieni si combattono in un continuo gioco di caccia sfrecciando, roteando, andando in picchiata e in stallo, compiendo «giri della morte» e altre acrobazie aeree inquadrate da tutti i punti di vista possibili, spesso e volentieri con la cinepresa che si sposta insieme all'aereo per poi allontanarsene bruscamente; lo stesso avviene anche per le ardite inquadrature di *Southern Cross* e *Mospeada*. In questo discorso registico si inseriscono anche la maniacale attenzione ai dettagli del *mecha design* e la particolare fosforescenza luminosa che caratterizza i raggi di energia. Tutte novità che, se vennero gradite dal pubblico giapponese, provocarono lo stupore degli spettatori italiani, rimasti agli standard di animazione di qualche anno prima.

È vero che i nostri schermi avevano già visto la comparsa di *Gundam*, ma esso aveva goduto di pochissimi passaggi televisivi, cosa che non aveva consentito al pubblico di abituarsi alle nuove possibilità dell'animazione nipponica. L'effetto sul pubblico italiano fu in definitiva quello di una «rivoluzione», di un grande passo avanti per l'animazione giapponese: un passaggio imprescindibile, prima dell'avvento di altri serial dall'animazione ancora più fluida e dettagliata come *Patlabor* o di film come *Akira*.

Gli appassionati di *Robotech*, e soprattutto chi voglia consultare il livello contenutistico e cinematografico della «maxiserie», hanno molto materiale da prendere in considerazione. Dal punto di vista saggistico cfr. F. Azzolini, *Robotech: tre storie in una*, «Yamato» n. 2 (nuova serie); «Yamato Special», *Macross*; F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., pp. 95-96, 109-11, 119; A. Pietroni - B. Rossi, *Robotech*, «Mangazine» n. 3; ma soprattutto cfr. le tre serie di videocassette dedicate a *Robotech*, nella fattispecie la prima su *Macross* (18 voll.), la seconda su *Southern Cross* (12 voll.) e la terza su *Mospeada* (13 voll., in corso di pubblicazione).

Parte quarta
Appendice, Conclusioni e Apparati

Appendice
La saggistica italiana su manga *e* anime

All'inizio del Capitolo II della Parte seconda s'è parlato dei sei testi fondamentali da possedere per avviare una serena e competente riflessione critica sull'animazione e il fumetto nipponici: quest'Appendice vuol essere un breve «punto della situazione» sulla saggistica italiana su *manga* e *anime*, e pertanto – oltre a richiamare quei sei saggi – parlerà di quelli che secondo noi sono i migliori lavori prodotti in questo campo. In maniera simile a com'è avvenuto per pochi altri argomenti negli ultimi decenni (ad esempio a proposito dei linguaggi dei *comics*), la saggistica sugli eroi della *Goldrake-generation* e in genere sul fumetto e il cinema d'animazione giapponesi è oggi suddivisibile in almeno tre «famiglie»: la stampa specializzata, quella giornalistica e quella «sociologica».

Come s'è ampiamente dimostrato, l'informazione «generalista» di tipo giornalistico negli ultimi vent'anni ha prodotto al riguardo, fatte le dovute eccezioni, più che altro falsa informazione, e comunque non a livello saggistico nel senso proprio del termine. L'analisi «sociologica» invece ha affrontato la questione dei fumetti e dei *cartoons* nipponici piuttosto «di striscio», come componente di tematiche più vaste, e in ogni caso i contributi sono pochi e recenti: segnaliamo ad esempio i buoni A. Gomarasca - L. Valtorta, *Sol Mutante* e M. Griner - R.I. Fùrnari, *Otaku*, cit., i quali sono incentrati sulla civiltà giapponese alle soglie del Duemila.

Quello che invece oggi si segnala come un non indifferente fenomeno di costume è il numero di riviste (sia amatoriali sia professionali), incentrate specificamente sugli *anime* e sui *manga*, che a partire dalla fine degli anni Ottanta si sono moltiplicate sul suolo italiano; produzioni cartacee realizzate esclusivamente dai fan, da ragazzi e ragazze dai sedici anni in su, animati da un lato dalla voglia di comunicare al mondo le proprie passioni, da un altro lato dalla volontà di esprimere il proprio dissenso nei confronti di tutte le sterili polemiche sulla violenza e dannosità dei *cartoons* nipponici.

I ragazzi cresciuti dagli anni Settanta in poi con gli *anime*, in-

somma, una volta raggiunta una certa età decisero di darsi da fare e «combattere» certo giornalismo apocalittico con le sue stesse armi: nacquero così a Milano prima «Side 7» e poi «Yamato». Nello stesso periodo la voglia di fanzine crebbe e anche produzioni orientate altrove (come la torinese «From Beyond» di Giovanni Polesello, per lo più di argomento *horror*) dedicarono sempre più ampi spazi al Giappone. Poco più tardi, nei primi anni Novanta, diversi mesi prima del *boom* editoriale dei fumetti giapponesi in Italia un gruppo di ragazzi bolognesi, uniti sotto il nome di *Kappa Boys*, fondarono «Mangazine», ancor oggi la più nota rivista su *manga* e *anime*, che sotto l'ala protettiva della casa editrice Granata Press di Luigi Bernardi si trasformò da fanzine in un vero e proprio mensile da edicola, dando molto spazio all'approfondimento e arricchendosi fino a pubblicare, già dal primo numero, fumetti di qualità.

Dopo il fallimento della Granata i *Kappa Boys* divennero curatori dell'ottima «Kappa Magazine», edita da Star Comics, che tuttora è la rivista leader del settore in Italia, nonostante la «concorrenza» di svariate produzioni dalla vita breve, anche se talvolta di buona fattura. Ad esempio «Animania», nata alla metà degli anni Novanta come rivista amatoriale, nel 1997 sotto l'egida di Dynamic Italia (una divisione della giapponese Dynamic Planning) si è trasformata in un magazine di grande formato ricco di materiale iconografico e informativo, ma – per quel che ne sappiamo – è vissuto per sei numeri. Fra il 1997 e il 1998, inoltre, sono apparsi in edicola i nove numeri di «Man•Ga!», edita da Marvel Italia e curata dalla redazione di Yamato Video: un ottimo esperimento editoriale che a discreti fumetti ha aggiunto una buona cura negli articoli divulgativi e informativi e nell'approfondimento. Oggi esce anche in edicola una buona *prozine*, trasformata in una rivista vera e propria, ovvero «Lodoss Magazine», molto informata e aggiornata sulle novità e più attenta alle *news* rispetto a sguardi critici più globali.

Il «grosso» del *corpus* di riviste sul tema è comunque costituito da un fitto sottobosco di fanzine come le interessanti «Sushi», «Nippon Magazine», «Black Fantasy», «Ran», «Lamune», «Tako-San», «Kamikaze», caratterizzate da una sana goliardia di fondo e da contenuti di altalenante livello critico, che in genere si pongono come obiettivo più l'informazione che l'approfondimento.

Spiccano poi due saggi a metà fra l'informazione e la critica, che tracciano in generale il quadro del fumetto giapponese: Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese*, vol. I e Cristina Mulinacci, *Storia del fumetto giapponese*, vol. II: due lavori che si configurano come parti di un'unica opera ma che, diversi come sono nel taglio e nell'organizzazione degli argomenti, appaiono fin troppo slegati l'uno dall'altro; indispensabili comunque per un primo approccio ai *manga*. Fra le poche opere monografiche su un autore giapponese vanno segnalati *Osamu Tezuka. L'arte del fumetto giapponese*, di Monica Piovan, e il libello *Hayao Miyazaki. Viaggio nel mondo dei bambini*, di Alberto Corradi: brevi e incisivi, e di buon livello.

Generalmente la critica cosiddetta «ufficiale» fatica molto a comprendere l'entità di questo fenomeno culturale, ancorata com'è a pa-

rametri di giudizio anacronistici (*masscult*, *midcult* ecc. – cfr. *infra*, Glossario, voce *Midcult*). Del resto, se solo in questi ultimi anni essa è riuscita a guardare per la prima volta al fumetto con sguardo attento e non supponente, è in qualche modo «comprensibile» che ancora non riesca bene a dedicarsi ai *manga* e agli *anime* con sufficiente competenza e oggettività. È anche per questo motivo che nell'ultimo periodo autori e riviste delle più varie provenienze (per lo più extra accademiche, e questo in parte è un bene) si siano dedicati all'argomento. In campo dichiaratamente fumettistico, per la verità, i primi ad affrontare il tema furono il mensile «Eureka» (curato da Alfredo Castelli e Silver), che dedicò un intero numero, già nel dicembre 1983, al fumetto e ai *cartoons* giapponesi, pubblicando per la prima volta in Italia un fumetto di Tezuka Osamu (una storia di BLACK JACK), e il famoso «IF», n. 5/8 del 1983, uno special intitolato *Orfani e robot*, curato ancora da Alfredo Castelli con Gianni Bono: il primo studio completo ed esauriente sul vasto fenomeno degli *anime* in Italia, cui tutta la saggistica successiva deve molto.

Nel 1991 uscì il più famoso e completo index finora prodotto in Italia sui *cartoons* nipponici: *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese*, curato da Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi e Sabrina Tunesi. Un'opera che elenca e scheda tutti i film, le serie e gli OAV prodotti in Giappone dalle origini del cinema animato al 1991, illustrando a grandi linee le trame e indicando gli autori principali delle varie opere. Un testo di cui molti ancora attendono una riedizione aggiornata agli ultimi anni, e magari ampliata nelle analisi critiche.

Anime ha involontariamente inaugurato la «moda» degli index italiani sull'animazione giapponese: fino al 1991 gli index interessavano più che altro il fumetto italiano d'avventura (celebri i cataloghi di Alessandro Tesauro Editore), invece fra il 1995 e il 1998 sono per esempio usciti tre volumi curati da Fabrizio Francato, *Fenomeno Anime. Guida all'animazione nipponica*, un vasto elenco delle produzioni giapponesi dal 1983 a oggi, molto completo dal punto di vista delle segnalazioni ma un po' meno nei dati tecnici.

Fra i migliori lavori usciti di recente si distinguono *Anime in tv* di Murakami Saburo e *Anime al cinema* di Francesco Prandoni: di taglio simile – sono opere a nostro parere complementari – il primo è più completo come index (contiene i dati di *tutte* le produzioni TV giapponesi fino al 1998), il secondo ha un impianto più critico e per questo risulta forse un po' più interessante a chi non sia particolarmente attratto dalla gran mole di dati che offre Murakami.

Recentemente sono usciti due lavori di Davide Castellazzi, prolifico saggista dalle conoscenze enciclopediche. Il primo è il numero 8 di «IF», dal titolo *Mangamania – 20 anni di Giappone in Italia*, da lui coordinato con il contributo di altri competenti autori, fra cui Claudia Baglini, Pier Giuseppe Fenzi e Mario A. Rumor: un eccellente e voluminoso compendio sui fumetti e i *cartoons* nipponici giunti nel nostro paese, con tutto il corollario di pubblicazioni e merchandising nostrani, pur se non eccelso a livello critico; l'elemento più interessante di questa pubblicazione (oltre all'esorbitante, co-

loratissimo apparato iconografico) è comunque l'ultima sezione, dedicata all'immagine che il Giappone ha «subìto» in Occidente dai primi del secolo XX: nel cinema, nei fumetti, nella letteratura, nel costume; un lavoro che travalica dunque lo specifico *manga*/*anime* e dev'essere posseduto da chiunque voglia avviarsi allo studio del «fenomeno Giappone» in Italia. L'altro lavoro di Castellazzi, *Animeland*, è un'opera affettuosa oltre (e più che) saggistica: una sorta di omaggio, come dichiarato dall'autore stesso, al mondo dei fumetti e dei *cartoons* del Sol levante, che però non dimentica gli aspetti informativi: un'opera se vogliamo propedeutica e di facile lettura ai «novizi» dell'argomento, grazie anche al discreto apparato iconografico e all'assenza di un vero e proprio impianto critico.

Ultimamente si segnalano inoltre dei Cd-rom ottimamente curati da Andrea Sabatini, che formano una vera enciclopedia multimediale articolata per generi e intitolata *Anime*.

Chiudiamo doverosamente quest'Appendice informativa segnalando il testo che forse, negli ultimi anni, ha più di ogni altro creato una sorta di «coscienza di classe» nel mondo degli *otaku* italiani e in genere tra gli appassionati di un'intera generazione: *Le anime disegnate* di Luca Raffaelli. Mettere a confronto i *cartoons* Disney, quelli americani non disneyani e quelli giapponesi, come Raffaelli ha fatto, ha dimostrato quanto l'autore si era prefissato: l'impossibilità di un confronto vero e proprio fra l'animazione occidentale e quella orientale. Troppo diversi gli stili e i linguaggi, troppo lontane le culture. Il fatto che un lavoro del genere sia stato realizzato da un *giornalista* (che però, va detto, è anche un grande esperto di fumetto e animazione) getta una luce di speranza sulla stampa italiana in rapporto ai *manga* e agli *anime*; soprattutto, comunque, *Le anime disegnate* è fra i primi veri, seri e partecipi contributi saggistici alla *querelle* intergenerazionale a proposito dei mondi eroici di «padri» e «figli», insieme ad altri due testi molto importanti per quello che dicono su fumetti e *cartoons* giapponesi, anche se non ne costituiscono l'argomento principale: *Il fumetto fra cultura e scuola* e *La lettura e i suoi "nemici"* di Ermanno Detti.

Non solo: da anni svariate tesi di laurea, specialmente nelle Università da Roma in su e nell'ambito di discipline come la psicologia, la sociologia, la pedagogia, le lingue e le lettere, hanno per argomento proprio i *manga* e/o gli *anime*, e lasciano presagire un futuro accademico più roseo per la cultura visiva giapponese.

E oggi? Il futuro è «aperto»: la stesura di altri saggi sul tema e la crescita qualitativa della ricerca dipenderanno molto dall'attenzione dei mass media, degli editori e soprattutto dei ricercatori professionisti di ambito universitario. Ciò che occorrerà d'ora in poi sarà una sempre maggiore serietà analitica e un ampliamento dello sguardo critico; soprattutto, sarà necessaria molta umiltà scientifica e, ancor più in profondità, un entusiasmo sincero per il campo di ricerca che si intende perlustrare.

In questi anni i sassi sono stati lanciati. Ora si vedrà.

Conclusioni
Il peggio è passato (forse)

Queste Conclusioni[1], dopo una trattazione così vasta e varia, a nostro parere non possono che attestare tre cose: una *positiva*, l'altra *negativa*, un'altra ancora «consolante».

Prima quella negativa: per vari motivi, nonostante il peso del volume che avete fra le mani, questo saggio non ci sembra completo. La mole di dati che sarebbe stato possibile aggiungere, gli interventi critici degni di nota da citare, gli stessi approfondimenti che avremmo potuto affrontare non si contano. È a nostro parere il limite di ogni ricerca: credi di poter affrontare un tema per racchiuderlo in *tot* pagine, ma più scrivi, più studi e più ti rendi conto che sei all'inizio, perché ancora altre questioni rilevanti emergono, si accumulano e «chiedono» di essere trattate; e al termine del tuo lavoro pensi di aver concluso davvero ma quasi un senso di insoddisfazione ti pervade per la consapevolezza che il campo di ricerca non è stato completamente indagato. Ciò può portare a due possibili sviluppi: attendere che qualcun altro completi il tuo lavoro con saggi fare più aggiornati e approfonditi, oppure rimboccarti le maniche e integrare quanto già fatto per una prossima pubblicazione, sempre che sia necessaria da un punto di vista saggistico ed editoriale e che, inoltre, interessi a qualcuno. E ovviamente, noi speriamo che si possano avverare in tempi relativamente brevi entrambe le eventualità: ciò sarebbe segno di un interesse per il mondo dell'animazione nipponica non «modaiolo» e passeggero, bensì continuato, serio e voglioso di approfondimento. Soprattutto, auspichiamo che tale interesse, oltre che dirigersi verso gli ambiti dell'informazione, della divulgazione e della pubblicazione delle opere (animate e a fumetti), si rivolga anche alla vera e propria analisi scientifica, così come da diversi anni un simile scrupolo è stato posto al servizio della saggistica sul fumetto, specialmente da parte degli esperti italiani.

Tuttavia gli scopi puramente saggistici del libro (e questa è la nota positiva) ci sembra siano stati accettabilmente raggiunti. In

primo luogo si è portato a termine (o si è solo iniziato?) un compito che esula dalla sola analisi dei *cartoons* nipponici e che ha reso questo libro, per quel che ne sappiamo, un caso raro se non unico nella saggistica mediologica: un sereno e non fazioso confronto fra i più rappresentativi eroi dell'immaginario giovanile di quella generazione di italiani che oggi viaggia fra i quarantacinque e i sessant'anni e più, e i personaggi maggiormente cari alla cosiddetta *Goldrake-generation*, gli eroi giapponesi che hanno forgiato e condizionato la fantasia degli attuali venti-trentenni; un raffronto che non ha voluto stabilire primati quali «è più forte TEX o MAZINGA?», bensì «scovare» alcune delle principali differenze ideologiche di fondo negli impianti narrativi degli eroi delle due fasce socio-anagrafiche. In secondo luogo ci sembra di essere riusciti a delineare con una certa precisione generi, valori e linguaggi espressivi degli *anime*, in modo da fornire uno strumento di consultazione a chi non conosca nel dettaglio l'animazione del Sol levante. In terzo luogo supponiamo di aver riequilibrato ulteriormente il dibattito sulla presunta «dannosità» degli *anime*, dando un contributo si spera sostanzioso ed efficace a quella schiera di bravi pubblicisti e giornalisti che da anni svolgono il loro mirabile lavoro di controinformazione *pro-anime*.

Infine, la terza nota, quella «consolante»: *The Times They Are A-changin'*, 'i tempi stanno cambiando', come canta Bob Dylan. Ciò significa che il periodo «buio» degli *anime* forse sta trasformandosi in una fase sempre più luminosa, o quantomeno tranquilla, in cui essi potranno essere valutati – positivamente o negativamente – sulla base di discorsi equilibrati, sereni, ponderati e non pregiudiziali. Per quanto noi in generale apprezziamo l'animazione giapponese, sappiamo perfettamente che esistono molti *anime* mediocri e alcuni *anime* pessimi; ciò che ci appare più importante non è che i mass media si prodighino in lodi sperticate sull'animazione del Sol levante (lungi da noi questo desiderio), ma piuttosto che attuino delle valutazioni oggettive e soprattutto rispettose. Un atteggiamento di questo tipo è ovviamente auspicabile per qualsiasi tema al quale la stampa voglia dedicarsi, e il giornalismo ha molta strada da recuperare in questo senso: i discorsi che abbiamo affrontato per dimostrare le irregolarità e gli imbarazzanti pregiudizi di certo giornalismo sensazionalistico a proposito degli *anime* si propongono di costituirsi quasi come un piccolo «strumento», una testimonianza generalizzabile anche ad altri argomenti che la stampa maltratta ciclicamente; perché, conviene farlo notare, se i mass media arrivano a distorcere così tanto la realtà relativa a un tema come l'animazione giapponese – che pure, su scala mondiale, è *assolutamente* secondario e irrisorio – occorre chiedersi seriamente cosa mai possa perpetrare ai danni di argomenti ben più gravi: guerra, politica, economia.

Fin qui la stampa «generalista», quella delle colonne dei quotidiani e dei settimanali e mensili di alta tiratura; tuttavia, in questi ultimi due anni e soprattutto negli ultimi mesi – stiamo scrivendo a settembre 1999 – sembra proprio che il vento stia cambiando:

nell'ambito della stampa specializzata i critici cominciano sempre più numerosi a ravvedersi, progressivamente più consapevoli che l'animazione giapponese, i loro eroi ma soprattutto i loro autori sono non solo degni di considerazione, ma vanno rivalutati in virtù del loro talento e della loro maestria.

Questa nuova tendenza, per usare una terminologia di marketing, vede i critici come la fascia dei «ritardatari», quando invece i «pionieri», ovvero i fan, i ragazzi, da anni mantengono in vita (e in buona salute, anche), il florido mercato home-video e quello editoriale; ma, come si diceva, l'elemento più «consolante» è l'umore della critica ufficiale, quella – per intenderci – che si raduna ai festival del cinema d'animazione come quello di Annecy. Se i cortometraggi sperimentali di Tezuka Osamu alla fine degli anni Ottanta avevano fatto intuire che la produzione giapponese non era solo identificabile in GOLDRAKE e compagni, era pur vero che i corti del maestro nipponico avrebbero potuto benissimo costituire un'eccezione. Il secondo scossone ai pregiudizi antinipponici è arrivato nel 1992 con il film *Porco Rosso* di Miyazaki Hayao, che si è aggiudicato il premio come miglior lungometraggio.

Ma a ben vedere fino a quel momento il pubblico del Festival aveva avuto a che fare ancora con opere decisamente *soft*. Il terzo «scossone» è stato dato forse al Festival di Berlino del 1998, dove *Mononoke Hime* (*La principessa Mononoke*) di Miyazaki ha disorientato clamorosamente il pubblico, dimostrando come sia possibile coniugare magistralmente il fascino e la poesia con la drammaticità e la violenza. Con *Annecy '99* si è probabilmente giunti a una svolta: il *cartoon* giapponese è stato protagonista assoluto del Festival, con omaggi a Tezuka Osamu, Amano Yoshitaka, ma soprattutto (ancora) a Miyazaki : *Mononoke Hime* ha aperto la rassegna, seguito poi da *Il castello di Cagliostro* (il più bel lungometraggio su *Lupin III*) e *Tonari no Totoro*. A conferma di questa (ri)scoperta, troviamo le pubblicazioni del festival, dalle quali emerge chiaramente da un lato un senso di colpa per aver trattato «razzisticamente» i disegni animati giapponesi negli ultimi vent'anni, dall'altro la consapevoleza di aver perso tante occasioni per conoscere un mondo artistico che ha tante cose da insegnarci. Ecco, ad esempio, alcuni stralci di un articolo:

> I film animati giapponesi [...] sono sistematico oggetto di giudizi sorprendentemente erronei. Malgrado l'aumento degli spettatori negli ultimi anni, la percezione di questa produzione rimane frammentata e in genere ridotta alle immagini che ci sono arrivate tramite le serie televisive degli ultimi vent'anni. Gli sfaccettati e complessi aspetti dell'animazione giapponese, indecifrabili al di fuori di una minima contestualizzazione, costituiscono ancora un terreno sconosciuto. [...] È arrivato il tempo per scoprire appropriatamente questa forma d'arte, presentandone gli aspetti specifici e la realtà del lavoro quotidiano, mettendo in luce le relazioni tra i suoi creatori e i periodi storici e rintracciandone le radici. [...] Questo è l'invito del Festival: aiutare a cambiare la percezione dell'animazione di questo Paese, darle

un'opportunità di essere giudicata imparzialmente e far sì che ogni singolo lavoro venga valutato per quello che è e nella sua interezza. [Cfr. I. N'Guyen, *Japan, an invitation to the unknown* ('Giappone, un invito per l'ignoto'), «Le Quotidien», n. 0, p. 5]

Il Festival si è poi entusiasmato sia di fronte alla violenta drammaticità del lungometraggio *Jin-Roh* di Okiura Hiroyuki sia davanti alle mirabolanti sperimentazioni di Morimoto Koji (*Noiseman Sound Insect*). I tempi insomma sembrano maturi e, in attesa di veder distribuiti in Occidente i film dello Studio Ghibli (la *film-factory* di Miyazaki) dalla Buena Vista, la casa di distribuzione della Disney, sicuramente possiamo affermare che questo finale di secolo costituisce un auspicato *punto di non ritorno*. Anche se non è possibile stabilire quanti anni saranno necessari prima di far maturare nel grande pubblico un approccio sereno nei confronti dell'animazione giapponese, oggi sembrano emergere gli spazi per promuovere un simile atteggiamento, e questo libro intende porsi anche in quest'ottica.

Ma naturalmente lo scopo principale di questo testo, ci torniamo su ancora una volta, era la ricerca di un sorridente, rispettoso e affettuoso «faccia a faccia» tra due generazioni: gli eroi dei «padri», da SANDOKAN a TARZAN, da FLASH GORDON a TEX WILLER, dalle PICCOLE DONNE a BIANCANEVE, hanno molto da insegnare ai «figli». I mille eroi della generazione oggi adulta e/o anziana – alcuni ancora attuali, altri oggi un po' «fuori moda» – stanno lì, pronti a regalarsi totalmente alle giovani generazioni, per farle divertire come anni prima avevano fatto con i ragazzi degli anni Quaranta, Cinquanta e Sessanta; è compito dei giovani d'oggi raccogliere quest'eredità immaginifica e farla propria, per accorgersi del suo valore senza tempo.

Tuttavia è anche – e forse soprattutto – un dovere morale ed educativo, da parte della generazione dei «padri», rivolgersi con rispetto, arguzia e serenità agli eroi dei loro figli e dei loro nipoti: senza pregiudizi, senza supponenze, senza superficialità. È a nostro parere l'unico modo, ed è il *miglior* modo, per provare a riucire quello strappo emotivo che perennemente, ventennio dopo ventennio, si viene a creare tra le generazioni adulte e quelle giovani a causa di una nostalgia egocentrica per i propri, «vecchi» eroi a scapito della conoscenza di quelli «nuovi», così diversi, così lontani, così *altri*, eppure così importanti da comprendere: perché capire *Atlas Ufo Robot*, *Jenny la tennista*, *Lady Oscar* (o chi per loro) vuol dire avvicinarsi un po' di più ai propri figli.

Note

1. Le Conclusioni hanno ricevuto il contributo di Francesco Filippi per le considerazioni sul Festival di Annecy 1999.

Glossario

AIDORU. «Il termine [...] deriva dalla parola francese *idol* pronunciata all'inglese e trascritto nel sillabario *katakana*. I fan degli aidoru [plurale *aidorusu*] sono detti di conseguenza *aidorian*» (cfr. M. Griner - R.I. Fùrnari, *Otaku*, cit., p. 83).

ANIME. Neologismo giapponese introdotto fra il termine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, in concomitanza del cosiddetto *anime boom* (cui ovviamente dà il nome) e derivato dall'inglese *animation*, 'animazione'; il termine si riferisce ai disegni animati nipponici, soprattutto quelli televisivi e quelli realizzati per il mercato dell'home-video, ma negli ultimi anni interessa anche l'animazione cinematografica e interattiva. I nomi originali del cinema d'animazione giapponese erano comunque *manga eiga*, più o meno 'film di *manga*', e *TV manga*, 'fumetti televisivi' (cfr. F. Prandoni, *Anime al cinema*, cit., p. 74). In Italia dubbio è il suo accento: c'è chi opta per «ànime», e chi per «anìme»; noi riteniamo comunque, oltre ogni ragionevole dubbio, che l'accento vada sulla prima «a», come testimoniano anche i madrelingua giapponesi. Ad ogni modo, qui si è optato per l'omissione dell'accento e per una semplice, diplomatica sottolineatura in corsivo.

AUDIENCE. In inglese, 'pubblico'. In Italia vige un grosso equivoco a proposito del termine, inteso come di genere femminile. L'*audience* viene indicata come la *quantità* di persone che assistono a un programma TV o radio. Ma *audience* in senso ampio può designare il pubblico in quanto gruppo di persone che gradisce uno spettacolo.

CARTOON. In inglese, letteralmente 'cartone', inteso come disegno per affreschi o mosaici. Per estensione, 'disegno animato': in italiano l'espressione «cartoni animati» è un *errore* derivato dall'inglese «cartoon», appunto: più corretto sarebbe, come spiega anche Raffaelli, «disegni animati» (cfr. L. Raffaelli, *Le animazioni disegnate*, cit., p. 14). Nel corso di questo saggio sarà usata sempre l'espressione corretta.

CHARACTER. In inglese, 'personaggio'.

CHARACTER DESIGN. Studio e progettazione grafica del/dei personaggio/i da parte dei disegnatori di *cartoons* o fumetti.

COMICS. Nel mondo anglosassone designa i fumetti. Si chiamano

comics (o *funnies*) perché i primi fumetti, d'origine statunitense, erano di argomento comico, buffo o umoristico, e da allora il nome è rimasto nonostante una grande crescita e varietà dei generi.

CONTINUITY. 'Continuità': nei fumetti supereroici americani è quella regola non scritta (ma il più possibile rispettata dagli autori) che regolarizza a livello di temporalità fittizia gli eventi narrativi all'interno delle varie collane, in modo che gli avvenimenti che coinvolgono la moltitudine di personaggi (Marvel, DC, Image ecc.) non si sovrappongano generando incoerenze e inverosimiglianze.

COSPLAY. Abbreviazione nipponica dell'inglese *costume playing*, traducibile come 'giocare indossando un costume'. In Giappone da vari anni, alle *conventions* sul fumetto e gli *anime*, una moltitudine di ragazzi e ragazzini si travestono come i loro beniamini cartacei e/o televisivi, in un'esplosione di colori, fantasia e perizia realizzativa e sartoriale. Anche in Italia, dal 1996-'97 circa, il c. ha preso piede (ed è in netta ascesa) e rassegne a premi vengono organizzate dalle manifestazioni di settore più grandi, come *Lucca Comics* o *Expocartoon*.

CROSS-OVER. 'Attraversamento', 'sovrapposizione'. Nei fumetti supereroici (ma non solo) è l'intersezione narrativa delle vicende svolgentisi su più testate: una trama inizia su un albo di SUPERMAN, continua su un albo di BATMAN e termina su un albo di un altro eroe ancora o su un albo (—>) ONE-SHOT edito per l'occasione.

EMAKIMONO. «Termine generico per indicare i rotoli di carta o seta contenenti scritti o dipinti» (cfr. M.T. Orsi, *Storia del fumetto giapponese*, vol. I, cit., p. 138).

EZOSHI. «Sinonimo di *kuzakoshi*, opere popolari pubblicate durante l'epoca Tukugawa in fascicoli illustrati» (*ibidem*).

FANZINE. Abbreviazione di *fanatic-magazine*, 'rivista fatta da e per appassionati', storicamente ciclostilata ma oggi, quasi sempre, progettata con un home computer e poi stampata in tipografia.

FREAK. Mostro, reietto, obbrobrio, scherzo di natura, fenomeno da baraccone, anomalia genetica.

GADGET. In inglese, nell'ambito del marketing, 'giochino', 'passatempo', oggetto dato in omaggio con l'acquisto di un qualche prodotto, o giocattolo di poco conto.

GENDER. In inglese, 'genere' in senso sessuale. Le tematiche di *gender* sono gli argomenti di area psicologica e sociologica che interessano i rapporti fra i sessi e il rapporto degli individui o dei gruppi con il proprio sesso in relazione ad altre categorie sociali o dell'essere.

GIOCO DI RUOLO. Il gioco di ruolo (*role-playing game*) nasce negli anni Settanta, con la pubblicazione di *Dungeons & Dragons* a opera di Gary Gygax, mostro sacro del fantasy e in seguito curatore dell'evoluzione della sua «creatura». Il principio è quello di immedesimarsi nel ruolo di un personaggio del quale sono delineate per sommi capi le caratteristiche generali, siano queste fisiche, psicologiche o sovrannaturali. Come in un romanzo o in una commedia teatrale, il personaggio interagisce con un mondo del quale ha una visione soggettiva ma, a differenza di un racconto o di una commedia, non c'è un copione scritto che debba seguire. I giocatori (di solito da due a cinque, ma non ci sono precise regole in merito) interagiscono con il mondo circostante attraverso la mediazione di un arbitro per lo più

noto come *master*. Il *master* descrive ai giocatori i luoghi, le sensazioni, gli odori, gli individui, che i personaggi incontrano all'interno dello scenario appositamente studiato per loro. Il *master* è dunque sceneggiatore e regista della sessione di gioco e ha «il supremo potere» di decidere le sorti dei personaggi in base alle loro azioni.

Oggi i g.d.r. sono diffusissimi in Europa e America fra i giovani di dodici-trent'anni circa. Il g.d.r. nasce agli occhi del pubblico italiano solo negli anni Ottanta, grazie all'edizione di *Dungeons & Dragons*, curata da Giovanni Ingellis per la Editrice Giochi.

HIGHBROW. 'Intellettuale'; contrapposto a *lowbrow*, 'persona di scarsi interessi intellettuali', e a (—>) MIDBROW.

IDOL. —> AIDORU.

INDEX. È, come dice la parola stessa, una sorta di 'indice', un elenco ragionato e ricchissimo di informazioni su una data cronologia: ad esempio, tutte le storie di un personaggio apparse dalla nascita all'anno di pubblicazione dell'i. stesso, magari con l'aggiunta di immagini, dati sugli autori, eventuali retroscena ecc.

IN PROGRESS. Dicesi di un serial (televisivo, a fumetti ecc.) in cui le trame si evolvono di pari passo con un'effettiva crescita anagrafica dei personaggi: esemplari alcune strisce americane come *Bringing Up Father* o i supereroi Marvel.

ISSUE. 'Questione', 'problema'. Testi di metodologia delle scienze sociali vorrebbero il termine distinto da (—>) ITEM, qui tuttavia i vocaboli sono usati come sinonimi.

ITEM. 'Punto', 'voce'; per estensione, 'argomento', 'tema'.

LOLICON. Seguendo il metodo Hepburn di traslitterazione fonetica, anche *rorikon*, ovvero l'abbreviazione giapponese di *Lolita complex*, 'complesso di Lolita', espressione derivata dal celebre film *Lolita* di Stanley Kubrick e dovuta alla speciale attenzione dei maschi giapponesi per la sessualità espressa dalle adolescenti nipponiche, in particolare nella veste di scolare liceali con l'uniforme alla marinaretta. Ma, più in profondità, designazione di un vasto fenomeno di «erotizzazione» delle fanciulle del Sol levante, nell'ambito di un preoccupante processo di mercificazione della femminilità nipponica (per dati più esaustivi cfr. M. Griner - R.I. Fùrnari, *Otaku*, cit., p. 63 sgg.).

MAINSTREAM. 'Corrente principale'; nei prodotti mediali, contrapposto a tendenze più periferiche: ad esempio il cinema m. contro il cinema *underground*.

MANGA. In giapponese designa i fumetti, ma le traduzioni possono anche essere 'immagini in movimento', 'immagini casuali', 'immagini buffe'. Il termine fu coniato intorno al 1814 dall'artista di (—>) UKIYOE Hokusai Katsuhiro (cfr. «Eureka», n. 11/12, 1983, pp. 4-5).

MANGAKA. Autore di —> MANGA.

MANGA-ZOMBIE. Neologismo italiano ironico per designare gli appassionati talmente «fissati» da vivere solo, o quasi, per i *manga* e gli *anime*. Ha una connotazione abbastanza negativa, simile a quella del termine (—>) OTAKU in ambito giapponese.

MECHA DESIGN. Abbreviazione di *mechanical design*, ovvero 'progettazione degli elementi meccanici' in un fumetto o in un prodotto d'animazione (sia esso un *cartoon* o un videogioco). Il termine è stato

coniato dai giapponesi, usi ad abbreviare i vocaboli inglesi. C'è chi scrive anche «meka design».

MEDIA-EVENT. Grande evento fortemente seguito dai media. I funerali di Lady Diana, ad esempio, sono stati un m.e.

MIDBROW. 'Di cultura media'. Nella terminologia di D. MacDonald (—> MIDCULT), contrapposto a (—>) HIGHBROW.

MIDCULT. Dicesi di prodotto della cultura di massa «che mira a produrre un effetto (di eccitazione, di evasione, di tristezza, di gioia ecc.) e che assume i procedimenti formativi dell'arte [...]. Con tutto ciò chi emette il messaggio non pretende affatto che chi lo riceve lo interpreti come opera d'arte [...], l'utilizzazione del prodotto colto viene finalizzata a un consumo che non ha nulla a che vedere con la presunzione di un'esperienza estetica; [...] per MacDonald la cultura di massa di livello inferiore, il *Masscult*, nella sua banalità, ha almeno una sua ragione storica profonda, una sua forza selvaggia [...]. Ben diverso è invece il *Midcult*, bastardo del *Masscult*, che appare come "una corruzione della Cultura Alta" [...] in tal caso [per MacDonald] il *Midcult* manifesta alcune caratteristiche che non vanno sempre [...] necessariamente insieme. [È dunque *Midcult* ciò che] 1) prende a prestito procedimenti dell'avanguardia e li adatta per confezionare un messaggio comprensibile e godibile da tutti; 2) impiega questi procedimenti quando sono già noti, divulgati, frusti, *consumati*; 3) costruisce il messaggio come provocazione di effetti; 4) lo vende come Arte; 5) pacifica il proprio consumatore convincendolo di aver realizzato un incontro con la cultura, in modo che esso non si ponga altre inquietudini. [...] Ma grava su MacDonald il sospetto che a irritarlo sia il semplice fatto della divulgazione [...], così che la critica del *Midcult* appare come una pericolosa iniziazione a quel gioco dell'*in* e dell'*out*, per il quale qualcosa, in origine riservato agli *happy few*, viene per questo apprezzato e desiderato da molti, esce dal giro delle cose valide. [...] Il problema di una equilibrata consumazione culturale [di prodotti *Midcult*] non consiste nell'abolizione di questi messaggi, ma nel loro dosaggio, e nell'evitare che vengano venduti e consumati come arte». (cfr. U. Eco, *Apocalittici e integrati*, cit., paragrafo *Il Midcult*, pp. 68-75; cfr. inoltre D. MacDonald, *Against The American Grain*, in particolare il capitolo *Masscult & Midcult*).

MINORI. Nel diritto, i mm. sono i soggetti giuridici che non hanno ancora compiuto i diciotto anni d'età; nel linguaggio comune, purtroppo, certa stampa italiana ha identificato la categoria «minori» con quella dei «bambini», che è invece delimitata, approssimativamente, agli undici-dodici anni d'età; fra gli undici-dodici e i diciannove subentra l'adolescenza e, dopo, l'età cosiddetta adulta. Il problema lessicale e dunque semantico sorge poiché quando si parla di «TV e minori» ci si riferisce di solito a programmi televisivi quali *cartoons* considerati «violenti», a film in cui appaiano scene di sesso ecc. Tutte trasmissioni che di sicuro possono comportare delle perplessità se proposte ai *bambini*, ma che gli *adolescenti* (che sono anch'essi dei minori) possono generalmente recepire con una certa disinvoltura.

MITOPOIÈSI. In termini semplici, 'produzione di mito': processo psicologico individuale o sociale per il quale un evento, un individuo o un personaggio della realtà o della finzione assume connotati mitici. Ad esempio *Star Trek* non è un mito classico ma produce attività *mitopoietiche* nei suoi fan, e dunque diventa un mito moderno.

MERCHANDISING. Dall'inglese *to merchandise*, ovvero 'commerciare'.

Merchandise vuol dire anche 'mercanzia'. In termini di marketing e secondo l'accezione privilegiata da questo saggio, il m. è l'insieme dei prodotti (giocattoli, abbigliamento ecc.) associati all'immagine di un marchio o di un personaggio e/o che ne migliorino l'immagine e il rendimento commerciale.

OAV. Acronimo di *Original Anime Video*, disegni animati prodotti appositamente per il mercato dell'home video. I primi OAV apparvero in Giappone fra il 1982 e il 1983.

ONE-SHOT. Dicesi di prodotto mediale (fumetto, *special* televisivo ecc.) composto da un unico episodio autoconclusivo.

OTAKU. «Secondo alcune testimonianze, il termine entrò in uso grazie alla pubblicità. Altre mettono piuttosto in evidenza gli ambienti dei collezionisti fanatici di *anime* [...] il termine si sarebbe diffuso anche tra i consumatori di manga e di video giochi. [Il termine può anche indicare] un giovane incapace di comunicare con gli altri, appassionato di informazioni dettagliate riguardo un campo di interessi estremamente specifico [...]. Ma la caratteristica decisiva, fin dalle origini, è il rapporto dell'otaku con il mondo dei media». (cfr. M. Griner - R.I. Fùrnari, *Otaku*, cit., pp. 54-61). In Giappone il termine ha oggi una connotazione molto più pervasiva di quella che ha recentemente assunto in Italia. Esistono cioè due accezioni del termine, una *hard* e una *soft*. In Italia, potremmo dire che significa per l'appunto 'grande appassionato di *anime* e *manga*'. In Giappone il termine ha un significato molto dispregiativo, simile all'americano *nerd* ('schiappa', 'secchione' 'imbranato'), mentre qui da noi la connotazione è più neutra ed è riferita a una forte passione per tutto quanto sia giapponese o abbia a che fare con gli *anime* e i *manga*, e non comporta necessariamente asocialità o dipendenza dai media.

PACK. In inglese, 'branco', con la connotazione di «gruppo».

PAL. 'Compagno', 'camerata'; nei fumetti, sinonimo di —> PARD.

PARD. 'Socio'. Nel fumetto italiano è diventata quasi proverbiale l'espressione «TEX WILLER e i suoi *pards*».

PATTERN. 'Modello', 'schema'.

PERSONAL MEDIA. Anche detti «self media», sono dei mass media che però coinvolgono il singolo utente: ad esempio il pc, il telefono e il «telefonino» sono dei pp.mm. perché, pur basati sul rapporto *uno/uno* o *uno/tutti*, coinvolgono un solo individuo per volta; la stampa è fare più «individualista», perché la lettura di un giornale è in genere solitaria; media come la TV o la radio o, soprattutto, il cinema sono invece «mass» a tutti gli effetti, perché costituzionalmente prevedono l'uso contemporaneo e collettivo di più fruitori, anche se (nel caso della TV, della radio e dell'home-video) possono trasformarsi in pp.mm. Va ad ogni modo chiarito che una terminologia di questo tipo non è incontrovertibile e si basa sui criteri di scelta del singolo.

PROZINE. Abbreviazione dell'inglese *professional magazine*, 'rivista professionale'; si distingue dalla (—>) FANZINE perché migliore nella qualità tipografica e critica e per una più capillare distribuzione.

RODOVETRO. Nel cinema d'animazione classico il r. è un foglio d'acetato sul quale sono disegnati i personaggi e gli oggetti da animare. Si possono sovrapporre vari rodovetri gli uni agli altri per far muovere più oggetti, contemporaneamente, su diversi piani (*overlay*).

SERIAL. Spettacolo articolato in puntate continuative o in episodi autoconclusivi ma legati l'uno all'altro dal medesimo canovaccio e dagli stessi personaggi. La serialità, televisiva in particolare, si divide in *corta* (2-4 puntate), *media* (5-26 puntate) e *lunga* (oltre 26). Alcuni distinguono fra *serie* (show dagli episodi autoconclusivi) e *serial* (articolato in puntate più o meno collegate fra loro), ma nel corso di questo testo i termini sono usati come sinonimi.

SLAPSTICK COMEDY. Lo *slapstick* è la «spatola d'Arlecchino», uno strumento che nel cinema muto simulava il rumore delle «botte» che si davano i personaggi; la s.c. è dunque quel tipo di commedia del cinema muto dai toni farseschi e dove la comicità era veicolata da zuffe, scaramucce, inseguimenti, capitomboli e torte in faccia.

SOAP-OPERA. Lungo serial di matrice americana, di origine radiofonica: la prima s.o. fu *The Guiding Light* (nota in Italia come *Sentieri*), cominciata in radio nel 1949 e oggi in TV. Il termine *soap* deriva dalla pubblicità delle saponette reclamizzate dal programma, e poi è rimasto a designare la generale «soavità» dei temi narrati dalle ss.oo.

SPIN-OFF. Nel linguaggio cinetelevisivo (ma anche in campo fumettistico) dicesi di storia derivante da un'idea originaria e poi diventata indipendente: ad esempio il serial televisivo *Melrose Place* è uno s.o. di *Beverly Hills 90210*; il *cartoon* per l'home-video *Il ritorno di Jafar* è uno s.o. del lungometraggio Disney *Aladdin*.

STEAMPUNK. Fantascienza ambientata in epoche pre-elettroniche, specie nell'Ottocento. *Steam* vuol dire, in inglese, 'vapore'.

STORY-TELLING. 'Modo di raccontare una storia'. Nel fumetto indica le modalità grafico-narrative adottate dagli autori per trasporre la sceneggiatura in immagini montate in sequenza.

TARGET. Letteralmente, 'bersaglio': in marketing, la fascia (sociale, culturale, anagrafica, economica, etnica ecc.) di pubblico che una data azienda si prefigge di «conquistare» con il suo prodotto.

TEAM-UP. In inglese, 'unione in squadra': nel fumetto supereroico statunitense il t.u. avviene talvolta in albi in cui due eroi o si combattono o devono sventare una minaccia comune.

UKIYO-E. Letteralmente «'dipinti del mondo fluttuante'. Genere di pittura e soprattutto di stampe su matrici di legno, popolare a Edo [l'attuale Tokyo] soprattutto dalla fine del XVII secolo alla metà del XIX. Ha per soggetto i quartieri di piacere, bellezze femminili, attori di teatro, scene di vita qutidiana» (cfr. M.T. Orsi, op. cit., p. 139).

VILAIN. In francese, 'nemico', 'avversario'; sinonimo dell'inglese VILLAIN. I due termini nel corso del saggio sono usati indifferentemente.

WASP. Acronimo di *white anglo-saxon protestant* ('bianchi anglosassoni protestanti'), il gruppo etnico più folto (ancora per pochi anni) negli Stati Uniti, seguito dai cinesi e dai neri afroamericani.

Riferimenti mediagrafici

NB Il seguente «elenco di elenchi», per comprensibili ragioni, non ha l'intenzione né la pretesa di essere esaustivo dei vari panorami mediali di cui si è parlato nel corso del libro. Esso si riferisce esclusivamente ai prodotti nominati nel corso del saggio o che comunque, pur non citati, si è reputato opportuno consultare c/o nomenclare.

Stampa

Opere letterarie

ANDERSEN, HANS C., *Fiabe* (edd. orr. Copenaghen, 1835 sgg.), Milano, CDE, 1997.

ASBJØRNSEN, PETER CHRISTEN - MOE, JØRGEN, *Fiabe norvegesi* (ed. or. *Norske Folkeeventy-samlede og fortalte*, Copenaghen, 1842-1844), «I libri dell'Unità», Torino, Einaudi, 1996.

ASIMOV, ISAAC, *Abissi d'acciaio* (ed. or. *The Caves of Steel*, 1953), «Oscar fantascienza», Milano, Mondadori, 1987.

– *Il sole nudo* (ed. or. *The Naked Sun*, Street & Smith Publications, 1956), «Oscar fantascienza», Milano, Mondadori, 1988.

– *I robot dell'alba* (ed. or. *The Robots of Dawn*, 1983), «Oscar fantascienza», Milano, Mondadori, 1989.

– *Preludio alla Fondazione* (ed. or. *Prelude to Foundation*, Doubleday, New York, 1988), Milano, CDE, 1991.

– *Fondazione anno zero* (ed. or. *Forward the Foundation*, Doubleday, New York), «Altri mondi», Milano, Mondadori, 1993.

– *Trilogia glattica*, 3 voll. in cofanetto. Include: *Cronache della galassia* (ed. or. *Foundation*, 1952) – *Il crollo della galassia centrale* (ed. or. *Foundation and Empire*, 1952) – *L'altra faccia della spirale* (ed. or. *Second Foundation*, 1952), «Oscar fantascienza», Milano, Mondadori, 1983.

– *L'orlo della fondazione* (ed. or. *Foundation's Edge*, 1982), «Oscar fantascienza», Milano, Mondadori, 1985.

– *Fondazione e Terra* (ed. or. *Foundation and Earth*, 1986), Milano, CDE, 1988.

ASIMOV, ISAAC - SILVERBERG, ROBERT, *Robot NDR-'13* (ed. or. *The Positronic Man*, New York, Nightfall & Agberg, 1992), Milano, Bompiani, 1992.

BARRIE, JAMES M., *Peter Pan nei giardini di Kensington* (ed. or. *Peter Pan in Kensington Gardens*, London, Hodder and Stoughton, 1906, estratto da *The Little White Bird or Adventures in Kensington Gardens*, London, Hodder and Stoughton, 1903). «Superclassici Biblioteca Universale Rizzoli» (I ed. BUR 1981), Milano, RCS Rizzoli Libri, 1993.

– *Peter Pan* (ed. or. *Peter Pan and Wendy*, London, Hodder and Stoughton, 1911), «Oscar – Leggere i Classici», Milano, Mondadori, 1996.

BAUM, LYMAN F., *Il mago di Oz* (ed. or. *Wizard of Oz*), «I romanzi classici», Milano, Valentina, 1981.

BLOCH, ROBERT, *The Twilight Zone – Ai confini della realtà* (ed. or. *The Twilight Zone*, Warner Bros, 1983), Milano, Euroclub, 1984.

BURROUGHS, EDGAR R., *Tarzan delle scimmie* (ed. or. *Tarzan of the Apes*; *pr. ed.* a puntate, 1912, «All-Story»; I ed. in volume 1914), «Biblioteca Economica Newton», Roma, Newton Compton, 1994.

CARROLL, LEWIS, *Alice nel Paese delle Meraviglie – Attraverso lo specchio* (ed. or. *Alice's Adventures in Wonderland*, London, 1865 – *Through the Looking-Glass*, London, 1872), «I grandi libri Garzanti», Milano, Garzanti, 1998[10].

COOPER, JAMES, F. *L'ultimo dei Mohicani* (ed. or. *The Last of the Mohicans*, 1826), «Corticelli», Milano, Mursia, 1977.

DE AMICIS, EDMONDO, *Cuore* (ed. or. Torino, Treves, 1886), «Biblioteca Economica Newton», Roma, Newton Compton, 1984.

DE CERVANTES SAAVEDRA, MIGUEL, *Don Chisciotte della Mancia* (ed. or. *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, Madrid, 1604-05), 2 voll. in cof., «Classici della BUR», Milano, RCS Rizzoli Libri, 1997[9].

DEFOE, DANIEL, *Robinson Crusoe* (ed. or. *The Life and Strange Surprising Adventures of Robinson Crusoe*, London, 1719-20), Milano, Garzanti, 1997[16].

DE SAINT-EXUPÉRY, ANTOINE, *Il piccolo principe* (ed. or. *Le petit prince*, Paris, Gallimard, 1943), «Tascabili Bompiani – Classici per ragazzi», Milano, 1997[41].

DICKENS, CHARLES, *David Copperfield* (ed. or. 1849-50), 2 voll., «I grandi libri Garzanti», Milano, Garzanti, 1997[18].

– *Le avventure di Oliver Twist* (ed. or. *Oliver Twist*, 1837-39), Milano, Accademia, 1982.

DOYLE, ARTHUR C., *Le avventure di Sherlock Holmes* (ed. or. *Adventures of Sherlock Holmes*, 1887 sgg.), «Biblioteca Economica Newton», Roma, Newton Compton, 1994.

DUMAS, ALEXANDRE, *I tre moschettieri* (ed. or. *Les Trois Mousquetaires*, Paris, 1844), «Oscar – Leggere i classici», Milano, Mondadori, 1993.

– *Il conte di Montecristo* (edd. orr. *Le Comte de Monte-Cristo*, «Journal des Débats», Paris, August 1844-Janvier 1846 e *Le Comte de Monte-Cristo*, 18 voll., Paris, Petion et Baudry, 1844-46), «Oscar – Leggere i classici», Milano, Mondadori, 1996.

ENDE, MICHAEL, *La storia infinita* (ed. or. *Die Unendliche Geschichte*, Stuttgart, K. Thienemanns Verlag, 1979), «La gaja scienza», Milano, Longanesi & C, 1985[7].

ESOPO *Favole*, «Superbur Classici», Milano, RCS Libri, 1998.

HEINLEIN, ROBERT A., *Universo – Fanteria dello spazio – La luna è una severa maestra* (edd. orr. *Orphans of the Sky*, 1965 – *Starship Troopers*, 1959 – *The Moon is a Harsh Mistress*, 1966), «I Massimi della Fantascienza», Milano, Mondadori, 1984.

HEMINGWAY, ERNEST, *Addio alle armi* (ed. or. *A Farewell to The Arms*, 1929), «Oscar Mondadori», Milano, Mondadori, 1965.

GUARESCHI, GIOVANNI, *Corrierino delle famiglie*, Milano, Rizzoli, 1955[2].

HODGMAN PORTER, ELEANOR, *Pollyanna* (ed. or. 1913), «Corticelli – nuova serie», Milano, Mursia, 1998.

– *Pollyanna cresce* (ed. or. *Pollyanna Grows Up*, 1915), «Corticelli – nuova serie», Milano, Mursia, 1998.

HODGSON BURNETT, FRANCES, *Il Piccolo Lord* (ed. or. *Little Lord Fauntleroy*, 1886), «Corticelli», Milano, Mursia, 1990[17].

– *La piccola principessa* (ed. or. *Sarah Grewe*), Torino, Piccoli, 1985.

HOWARD, ROBERT E., *Tutti i cicli fantastici*, a cura di Gianni Pilo e Sebastiano Fusco, 5 voll. in cof., «Grandi tascabili economici», Roma, Newton Compton, 1995.

KEY, ALEXANDER, *The Incredible Tide*, Bologna, Kappa Edizioni, 1999.

KIPLING, RUDYARD, *I libri della Jungla* (edd. orr. *The Jungle Book – The Second Jungle Book*, 1894-95), Roma, Newton Compton, 1994.

KOTZWINKLE, WILLIAM, *E.T. l'Extra-Terrestre* (ed. or. *E.T. The Extra-Terrestrial in his Adventure on Earth*, MCA Publishing, 1982), «Grandi scrittori fantascienza», Milano, Euroclub, 1983[3].

Le avventure di Salgari – Sandokan, libera riduzione di Renato Caporali dello sceneggiato televisivo, Firenze, Giunti Marzocco, 1975.

LINDGREN, ASTRID, *Pippi Calzelunghe* (ed. or. *Boken Om Pippi Långstrump*, Stockolm, Rabén & Sjögren, 1944), «Gl'Istrici», Firenze, Salani, 1988.

MALOT, HECTOR, *In Famiglia* (ed. or. *En famille*, Paris, 1878), «Corticelli», Milano, Mursia, 1990[17].

– *Senza Famiglia* (ed. or. *Sans famille*, Paris, 1893), «Corticelli», Milano, Mursia, 1990[17].

MAY ALCOTT, LOUISA, *Il ciclo delle Piccole donne. Piccole donne – Le piccole donne crescono* (edd. orr. *Little Women*, 1868 – *Little Women Married or Good Wives*, 1869, conosciuto in Italia anche come *Le buone mogli*), «Le Pleiadi», Milano, Mursia, 1988.

– *Piccoli uomini* (*Little Men*, 1871), «Corticelli», Milano, Mursia, 1992[17].

– *I ragazzi di Jo* (*Jo's Boys and How They Turned Out*, 1886), «Corticelli», Milano, Mursia, 1992[17].

MCCULLEY, JOHNSTON, *The Course of capistrano*, «All Story Weekly», 1919.

MELVILLE, HERMAN, *Moby Dick o la balena* (ed. or. *Moby Dick, or The Whale*, London, 1851), «Oscar Classici», Milano, Mondadori, 1998[11].

MOLNÁR, FERENC, *I ragazzi di via Pál* (ed. or. *A Pál-utkai fiúk*, Budapest, 1907 – I ed. it. 1929), «Universale Economica Feltrinelli – I Classici», Milano, Feltrinelli, 1997.

MONTGOMERY, FLORENCE, *Incompreso* (ed. or. *Misunderstood*, 1869), «Corticelli», Milano, Mursia, 1982.

OMERO, *Iliade – Odissea*, «Collezione i Diamanti», Milano, CDE, 1988.

ORWELL, GEORGE, *1984* (ed. or. *Nineteen Eighty-Four*, 1949), «Oscar classici moderni», Milano, Mondadori, 1989.

POE, EDGAR ALLAN, *Tutti i racconti del mistero, dell'incubo e del terrore*, Roma, Newton Compton, 1995.

POLIDORI, JOHN-WILLIAM, *The Vampire*; *pr. ed.* «New Monthly Magazine», London, 1819.

POLO, MARCO, *Milione* (*pr. ed.* 1300 ca.), «La nostra biblioteca classica», Firenze, Edipem, 1974.

RASPE, RUDOLF E., *Le avventure del barone di Münchhausen* (ed. or. *Baron Münchhausen's Narrative of his Marvellous Travels and Campaigns in Russia*), Milano, Accademia, 1985.

RAWLINGS, MARJORIE KINNAN, *Il cucciolo* (ed. or. *The Yearling*, 1938), «I cristalli», Milano, Fabbri, 1986.

ROSTAND, EDMOND, *Cyrano di Bergerac* (ed. or. *Cyrano de Bergerac*, 1897), trad. in versi di Mario Giobbe (1898), «Oscar Mondadori – Teatro», Milano, Mondadori, 1985.

SALGARI, EMILIO, *Il ciclo di Sandokan*, 7 voll. in cofanetto, «Biblioteca Economica Newton – Sezione Ragazzi», Roma, Newton Compton, 1996. Il cofanetto contiene: *Le tigri di Mompracem* (*pr. ed.* come *La Tigre della Malesia*, «La Nuova Arena», 16 ott. 1883-13 marzo 1884; I ed. in volume come *Le tigri di Mompracem*, Genova, 1900), *I pirati della Malesia* (I ed. Genova, 1896), *Le due Tigri* (I ed. Genova, 1904), *Il Re del Mare* (I ed. Genova, 1906), *Alla conquista di un impero* (I ed. Genova, 1907), *Sandokan alla riscossa* (I ed. Firenze, 1907).

– *Il secondo ciclo di Sandokan*, 4 voll. in cofanetto, «Biblioteca Economica Newton – Sezione Ragazzi», Roma, Newton Compton, 1996. Il cofanetto contiene: *La riconquista di Mompracem* (I ed. Firenze, 1908), *Il Bramino dell'Assam* (I ed. Firenze, 1911), *La caduta di un impero* (I ed. Firenze, 1911), *La rivincita di Yanez* (I ed. Firenze, 1913).

– *Il Ciclo dei Corsari*, 5 voll. in cofanetto, «Biblioteca Economica Newton – Sezione Ragazzi», Roma, Newton Compton, 1996. Il cofanetto contiene: *Il Corsaro Nero* (I ed. Genova, 1898), *La regina dei Caraibi* (I ed. Genova, 1901), *Jolanda, la Figlia del Corsaro Nero* (I ed. Genova, 1905), *Il Figlio del Corsaro Rosso* (I ed. Genova, 1908), *Gli ultimi Filibustieri* (I ed. Genova, 1908).

SHELLEY, MARY, *Frankenstein* (ed. or. *Frankenstein, or The Modern Prometheus*, 1818), «BIT – Classici Stranieri», Milano, Editoriale Opportunity Book, 1995.

SPYRI, JOHANNA, *Heidi* (ed. or. *Heidi. Heidis Lehr-und Wanderjahre*, 1880), «Classici Il Battello a Vapore», Casale Monferrato (AL), Piemme, 1997.

STEVENSON, ROBERT LOUIS, *L'isola del tesoro* (ed. or. *Treasure Island*, 1883), «Biblioteca Economica Newton», Roma, Newton Compton, 1994.
– *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde* (ed. or. *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1886), «Superbur Classici», Milano, RCS Libri, 1998.
STOKER, BRAM, *Dracula* (ed. or. *Dracula*, 1897), «Oscar Classici», Milano, Mondadori, 1998[11].
SUE, EUGENE, *Les mystéres de Paris*, «Journal des Débats», Paris, June 1842-Octobre 1843.
SWIFT, JONATHAN, *I viaggi di Gulliver* (ed. or. *Travels into Several Remote Nations of the World. In Four Parts. By Lemuel Gulliver*, London, 1726), «Universale Economica Feltrinelli – I Classici», Milano, Feltrinelli, 1997.
TOLKIEN, JOHN R.R., *Lo hobbit o la riconquista del tesoro* (ed. or. *The Hobbit or There and Back Again*, London, George Allen & Unwin, 1936), «Biblioteca Adelphi», Milano, Adelphi, 1987[12].
– *Il signore degli anelli* (edd. orr. *The Fellowship of the Ring*, 1954 – *The Two Towers*, 1954 – *The Return of the King*, 1954 – riunite in *The Lord of the Rings*, London, George Allen & Unwin, 1966), Milano, Rusconi, 1989[21].
TWAIN, MARK, *Le avventure di Huckleberry Finn* (ed. or. *The Adventures of Huckleberry Finn*, 1884), «Oscar – Leggere i Classici», Milano, Mondadori, 1999.
– *Le avventure di Tom Sawyer* (ed. or. *The Adventures of Tom Sawyer*, 1876), «Oscar – Leggere i Classici», Milano, Mondadori, 1998.
VERNE, JULES, *Viaggio al centro della Terra* (ed. or. *Voyage au centre da la Terre*, 1864), «Biblioteca Economica Newton», Roma, Newton Compton, 1994.
– *Ventimila leghe sotto i mari* (ed. or. *Ventmille lieues sous les mers*, 1869), «Biblioteca Economica Newton», Roma, Newton Compton, 1997.

Saggi di sociologia, mass media, cinema, semiotica

ABRUZZESE, ALBERTO, *Forme estetiche e società di massa*, Padova, Marsilio, 1973.
– *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti*, Roma, Napoleone, 1979.
– *Lo splendore della tv. Origini e destino del linguaggio audiovisivo* (I ed. 1995), Milano, Costa &Nolan, 1997[2].
AMICO, FEDERICO A., *Nuvole britanniche*, Bologna, Granata Press, 1992.
BERGER, ARTHUR A., *L'Americano a fumetti*, Milano, Milano Libri, 1976.
BERTIERI, CLAUDIO - CASIRAGHI, UGO, *Filmario dello sport*, Palermo, «Rassegna di Palermo» International Sportfilmfestival, 1988.
BERTOLINI, PIERO - MANINI, MILENA (a cura di), *I figli della tv* (I ed. 1976), «Didattica viva», Scandicci (FI), La Nuova Italia, 1993[3].
BETTETINI, GIANFRANCO, *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Milano, Bompiani, 1994.
BORDONI, CARLO - FOSSATI, FRANCO, *Dal feuilleton al fumetto. Generi e scrittori della letteratura popolare*, «Libri di base», Roma, Editori Riuniti, 1985.
BRANCATO, SERGIO, *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Roma, Datanews, 1994.
BUONANNO, MILLY (a cura di), *Eurofiction 1997. Primo rapporto sulla fiction televisiva in Europa*, «VQPT», Roma, Rai/Eri, 1998.
CAPRETTINI, GIAN PAOLO, *Totem e TV. Del Maurizio Costanzo Show e della ragione rumorosa*, Enna, Aleph, 1992.
CASETTI, FRANCESCO, *Tra me e te. Strategie di coinvolgimento dello spettatore nei programmi della neotelevisione*, Torino, Eri, 1988.
– *Teorie del cinema. 1945-1990*, «Studi Bompiani – Spettacolo e comunicazione», Milano, Bompiani, 1998[4].
COLOMBO, FAUSTO, *Ombre sintetiche. Saggio di teoria dell'immagine elettronica*, Napoli, Liguori, 1990.
COLOMBO, FURIO, *Televisione: la realtà come spettacolo*, Milano, Bompiani, 1974.
– *Manuale di giornalismo internazionale*, «Economica», Bari, Laterza, 1998.
COSTA, ANTONIO, *Saper vedere il cinema*, «Strumenti», Milano, Bompiani, 1998[13].
D'AMATO, MARINA, *Lo schermo incantato. La tv dei ragazzi in Italia*, «Paideia», Roma, Editori Riuniti, 1993[2].
DEBORD, GUY, *La società dello spettacolo*, Bari, De Donato, 1968.
DETTI, ERMANNO, *Il fumetto fra cultura e scuola* (I ed. 1984), «Educatori antichi e moderni», Scandicci (FI), La Nuova Italia, 1987[2].
– *Le carte povere. Storia dell'illustrazione minore*, Scandicci (FI), La Nuova Italia, 1989.
– *La lettura e i suoi "nemici"*, «Biblioteca di italiano e oltre», Scandicci (FI), La Nuova Italia, 1998.
DOI, TAKEO, *Anatomia della dipendenza*, Milano, Raffaello Cortina, 1991.
DURAND, GILBERT, *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, Bari, Dedalo, 1972 (I ed. 1963).
ECO, UMBERTO, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa* (ed. or. 1964), «Biblioteca del Pensiero Moderno», Milano, Euroclub, 1996.
– *Il Superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare* (ed. or. parziale 1976, I ed. 1978), «Saggi Tascabili», Milano, Bompiani, 1998.
– *Trattato di semiotica generale* (I ed. 1975), «Studi Bompiani – Il campo semiotico», Milano, Bompiani, 1995[15].
ESPOSITO, RICCARDO, *Il drago feroce attraversa le acque. Piccola guida ai film di arti marziali*, «Effetto notte», Firenze, Tarab, 1998.
FERRAROTTI, FRANCO, *Mass media e società di massa*, Bari, Laterza, 1992.
FLICHY, PAUL, *Storia della comunicazione moderna*, Bologna, Baskerville, 1994.
GIANI GALLINO, TILDE, *Il fascino dell'immaginario*, Torino, Sei, 1987.
GIUSTI, MARCO, *Il grande libro di Carosello*, Milano, Sperling & Kupfer, 1995.
GOMARASCA, ALESSANDRO - VALTORTA, LUCA, *Sol Mutante. Mode, giovani e umori nel Giappone contemporaneo*, Genova, Costa &Nolan, 1996.
GRASSO, ALDO, *Storia della televisione italiana*, Milano, Garzanti, 1992.
GREENFIELD, PATRICIA M., *Mente e media. Gli effetti della televisione, dei computer e dei videogiochi sui bambini*, Roma, Armando, 1985.
GRINER, MASSIMILIANO - FÜRNARI, ROSA ISABELLA, *Otaku. I giovani perduti del Sol Levante*, «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1999.
LÉVY, PIERRE, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio* (ed. or. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, Editions La Découverte, 1994), «Interzone», Milano, Feltrinelli, 1998[3].
LURÇAT, LILIANE, *Il bambino e la televisione. A cinque anni solo con Goldrake*, Roma, Armando, 1985.
LÜTHI, MAX, *La fiaba popolare europea. Forma e natura* (ed. or. *Das europäische Volksmärchen – Form und Wesen*, 1947), «Grande Universale Mursia – nuova serie», Milano, Mursia, 1992[6].
MCLUHAN, MARSHALL, *Gli strumenti del comunicare* (ed. or. *Understanding Media*, 1964), «Biblioteca del Pensiero Moderno», Euroclub, Milano, 1995.
MENDUNI, ENRICO, *La più amata dagli italiani. La televisione tra politica e telecomunicazioni*, «Contemporanea», Bologna, Il Mulino, 1996.
MEREGHETTI, PAOLO, *Dizionario dei film 1998*, Milano, Baldini&Castoldi, 1997.
MILLAR, GAVIN - REISZ, KAREL, *La tecnica del montaggio cinematografico* (ed. or. *The Technique of Film Editing*, Focal Press, 1953), Milano, SugarCo, 1991.
MOORES, SHAUN, *Il consumo dei media. Un approccio etnografico* (ed. or. *Interpreting Audiences. The Etnography of Media Consumption*, London - Thousands Oaks - New Dehli, Sage, 1993), «Saggi», Bologna, Il Mulino, 1998.
NAKANE, CHIE, *La società giapponese*, Milano, Raffaello Cortina, 1992.
NATELLA, ANDREA - TINARI, SERENA (a cura di), *Rave Off. Scintille di pubblico disordine: il movimento dei party illegali fuori dalle discoteche, tra contagio sociale e repressione*, «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1996.
PACKARD, VANCE, *I persuasori occulti*, Torino, Einaudi, 1958.
– *I bambini in pericolo*, Roma, Editori Riuniti, 1985.
PROPP, VLADIMIR JAKOVLEVIČ, *Morfologia della fiaba – Le radici storiche dei racconti di magia* (edd. orr. *Morfologija skazki. Transformacii volshebnykh shazok*, Leningrad, Gosudarstvennij Institut Istorii Iskusstva [«Voprosi poetiki»], 1928 – *Istoričeskie korni volšebnoj skazki*, 1946), «Grandi Tascabili Economici Newton – Serie Oro», Roma, Newton Compton, 1992.
SAULINI, FABRIZIO - DENTI, FRANCESCO, *Teen Idols. Da James Dean a Leonardo Di Caprio. Gli déi pagani del secolo XX*, «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1999.
SARTORI, CARLO, *La grande sorella*, Milano, Mondadori, 1989.

– *Qualità televisiva*, Milano, Bompiani, 1993.
WHITE, DAVID M. - ABEL, ROBERT H. (a cura di), *Sociologia del fumetto americano*, Milano, Bompiani, 1966 (ristampato come *Il fumetto e l'ideologia americana* nel 1973).
WOLF, MAURO, *Teorie delle comunicazioni di massa*, Milano, Bompiani, 1985.

Altri saggi di riferimento

AGRATI, GABRIELLA - MAGINI, MARIA LETIZIA (a cura di), *Merlino l'incantatore*, Milano, Mondadori, 1996.
ALVAR, CARLOS, *Dizionario del ciclo di Re Artù*, «BUR», Milano, Rizzoli, 1988.
BARBER, CHRIS - PYKITT, DAVID, *Alla ricerca di Re Artù. Un'indagine storica svela il mistero del re di Camelot* (ed. or. *Journey to Avalon. The Final Discovery of King Arthur*, Samuel Weiserm, 1993), Casale Monferrato (AL), Piemme, 1998.
BENCIVENGA, ERMANNO, *Giocare per forza*, Milano, Mondadori, 1995.
BOULENGER, JACQUES (a cura di), *I romanzi della Tavola Rotonda*, Milano, Mondadori, 1981.
CALLOIS, ROGER, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 1995.
CAMPBELL, JOSEPH, *L'eroe dai mille volti* (ed. or. *The Hero with a Thousand Faces*, New York, Pantheon Books, 1953), Milano, CDE, 1991.
CARLÀ, FRANCESCO, *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1998².
CARLÀ, MARISA, *Fiabe del Novecento. Percorsi tematici attraverso fiabe di tutto il mondo*, «La lettura e la scrittura», Palermo, Palumbo, 1998.
CORRADI, ALBERTO - ERCOLE, MAURIZIO, *Godzilla il re dei mostri*, Mestre (VE), Musa, 1998.
DE TROYES, CRETIEN, *I romanzi cortesi*, Milano, Mondadori, 1991.
DEVOTO, GIACOMO - OLI, GIAN CARLO, *Vocabolario della lingua italiana* (I ed. 1979), Milano, Club degli Editori, 1993.
ECO, UMBERTO, *Tra menzogna e ironia*, «PasSaggi Bompiani», Milano, Bompiani, 1998.
FAETI, ANTONIO, *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, «Saggi», Torino, Einaudi, 1999 (I ed. 1972).
– *Letteratura per l'infanzia*, Scandicci (FI), La Nuova Italia, 1994.
FRESCO, SYLVIO, *Cina e Tibet*, Milano, Moizzi, 1989.
GIOVANNINI, FABIO - MINICANGELI, MARCO, *Storia del romanzo di fantascienza. Guida per conoscere (e amare) l'altra letteratura*, «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1998.
GIOVANNINI, FABIO, *Mostri. Protagonisti dell'immaginario del Novecento da Frankenstein a Godzilla, da Dracula ai cyborg*, «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1999.
GRAMSCI, ANTONIO, *Letteratura e vita nazionale*, «Universale», Roma, Editori Riuniti, 1987.
GRAVES, ROBERT, *I miti greci* (ed. or. *Greek Myths*, 1955), Milano, CDE, 1991.
HUXLEY, ALDOUS, *Le porte della percezione* (ed. or. *The Doors of Perception*, 1954), «Saggi», Milano, Mondadori, 1958.
JENKINS, ELISABETH, *Il mistero di Re Artù*, Milano Armenia, 1997.
LA POLLA, FRANCO, *Star Trek. Foto di gruppo con astronave*, «PuntoSaggi», Bologna, PuntoZero, 1996.
LASTREGO, CRISTINA - TESTA, FRANCESCO, *Istruzioni per l'uso del televisore*, «Gli struzzi», Torino, Einaudi, 1990.
LUGLI, ANTONIO, *Storia della letteratura per l'infanzia*, Firenze, Sansoni, 1962.
MALORY, THOMAS, *Storia di Re Artù e dei suoi cavalieri*, Milano, Mondadori, 1985.
MANNA, ELISA, *Età evolutiva e televisione. Livelli di analisi e dimensioni delle fruizioni*, Torino, Eri, 1982.
MARZIANI, GIANLUCA, *N.Q.C. Arte italiana e tecnologie: il Nuovo Quadro Contemporaneo*, «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1998.
MONGE, MARIO - CASALEGNO, MARINO - NESTA, PASQUALE - PESCE, LORENZO, *Soprattutto l'uomo. Antologia italiana per la scuola media. 1*, Torino, Petrini, 1982.
MOTTANA, PAOLO (a cura di), *Il mentore come antimaestro*, Bologna, Clueb, 1996.
NEEDAM, JOSEPH, *Scienza e civiltà in Cina: storia del pensiero scientifico*, Torino, Einaudi, 1983.
NIETZSCHE, FRIEDRICH W., *Così parlò Zarathustra. Un libro per tutti e per nessuno* (ed. or. *Also Sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen*, 1883-85), «GUM», Milano, Mursia, 1997¹⁶.
– *Genealogia della morale* (ed. or. *Zur Genealogie Der Moral*, 1887), «Classici della BUR», Milano, RCS Libri & Grandi Opere, 1997.
PALLOTTINO, PAOLA, *Storia dell'illustrazione italiana*, Bologna, Zanichelli, 1988.
SACCHETTI, LINA, *Storia della letteratura per ragazzi*, Firenze, Le Monnier, 1966.
SCARINGI, CARLO, *Fumetti di cinema. Da eroi di carta a divi del cinema in un ricco dizionario illustrato*, Roma, Bariletti Editori, 1996.
SCÒZZARI, FILIPPO, *Prima pagare, poi ricordare. Da «Cannibale» a «Frigidaire». Storia di un manipolo di ragazzi geniali*, «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1997.
SKAL, DAVID J., *The Monster Show. Storia e cultura dell'horror*, «I Saggi/Cinema», Milano, Baldini&Castoldi, 1998.
Star Trek – Catalogo home-video 1998, Milano, CIC Video, 1998.
STERNBERG, ROBERT J. - BARNES, MICHAEL L., *La psicologia dell'amore* (ed. or. *The Psychology of Love*, Yale University, New Haven and London, 1988), Milano, Bompiani, 1990.
TAGLIASCO, VINCENZO, *Dizionario degli esseri umani fantastici e artificiali*, «Oscar saggi», Milano, Mondadori, 1999.
UMILIACCHI, GIANLUCA - MORDENTE, MICHELE, *Poveri ma liberi. Catalogo delle fanzine italiane (1977-1997)*, «Mille Lire», Roma, Stampa Alternativa, 1998.
WINNICOTT, DONALD WOODS, *Gioco e realtà*, Roma, Mondadori, 1974.
WOLFE, AMBER, *Il codice segreto dei cavalieri di Re Artù* (ed. or. *The Arturian Quest*, St. Paul, MN [Usa], Llewellyn Publications, 1996), «Hera», Torino, Sperling & Kupfer, 1998.

Saggi, monografie e index su fumetto e animazione

ADAMSON, JOE, *Tex Avery, King of Cartoons*, New York, Da Capo Press, 1975.
ANDREI, SILVIO, *Kinshi. Censure giapponesi*, «I libri di WOW/Libreria dell'Immagine», Milano, Immagini Diffusione in collab. con La Borsa del Fumetto, 1992.
BARBIERI, DANIELE, *I linguaggi del fumetto* (I ed. 1991), «Strumenti Bompiani», Milano, Bompiani, 1995².
BARICORDI, ANDREA - DE GIOVANNI, MASSIMILIANO - PIETRONI, ANDREA - ROSSI, BARBARA - TUNESI, SABRINA, *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese*, «Cartoonia», Bologna, Granata Press, 1991.
BASTIANICICH, A. (a cura di), *Bruno Bozzetto 1958/1988*, Genova, Incontri internazionali con gli autori del cinema d'animazione, 1988.
BECK, JERRY - FRIEDWALD, WILL, *Looney Tunes and Merrie Melodies. A Complete Guide to The Warner Bros. Cartoons*, New York, Henry Holt and Co, 1989.
BENDAZZI, GIANNALBERTO (a cura di), *Zuzzurellinea. Osvaldo Cavandoli e l'animazione*, Genova, Incontri internazionali con gli autori del cinema d'animazione, 1988.
– *Cartoons. Il cinema d'animazione 1888-1988*, Venezia, Marsilio, 1988.
BOSCHI, LUCA, *Frigo, valvole e balloons*, Roma, Theoria, 1997.
BRUNO, EDOARDO - GHEZZI, ENRICO (a cura di), *Walt Disney*, Venezia, La Biennale di Venezia, 1985.
BURATTINI, MORENO - MANETTI, FRANCESCO (a cura di), *Magnus & Bunker. Alan Ford – Index Illustrato 1-300*, «I Quaderni del Fumetto Italiano – Grandi Eroi», Bologna, Paolo Ferriani Editore, 1998.
CABARGA, LESLIE, *The Fleischer Story*, New York, Da Capo Press, 1988.
CAMON, A., *Il cinema di Bruno Bozzetto*, Verona, Cierre, 1990.
CAPORLINGUA, BRUNO - MESSINA, NANDO, *Comic strips – 1896-1996: un capitolo dell'editoria americana a fumetti*, Catania, Fondazione Marco Montalbano, Associazione culturale Fumettoteca club, 1997.
CASTELLAZZI, DAVIDE, *Otaku World. Il mondo dei manga e degli anime* (suppl. a «Fumo di China», n. 59, luglio 1998), Rimini, Cartoon Club, 1998. Catalogo dell'omonima mostra organizzata da Cartoon Club – Enars/Acli Progetto Immagine presso la Palazzina Roma, Rimini, 24 luglio-24 agosto 1998.
CORRADI, ALBERTO, *Hayao Miyazaki. Viaggio nel mondo dei bambini*, «Schegge», Venezia, Musa, 1996.
CORTELLAZZO, S., *Pastelli pupazzi e siparietti. Il cinema di Gianini e Luzzati*, Genova, Incontri internazionali con gli autori del cinema d'animazione, 1988.

D'ANGELO, SALVATORE - FERRIANI, PAOLO (a cura di), *Angela e Luciana Giussani. Diabolik -Grande Enciclopedia Illustrata. 1962-1995*,«I Quaderni del Fumetto Italiano – Grandi Eroi», 1995².
DANIELS, LES, *Five Fabuolus Decades of The World's Greatest Comics*, New York, Henry N. Abrams Publishers, 1991.
– *Sixty Years of The World's Favourite Comic-Book Heroes*, New York, Bulfinch.
DEL BUONO, ORESTE (a cura di), *Enciclopedia del fumetto*, vol. I, Milano, Milano Libri, 1969.
DETTI, ERMANNO - PAROLAI, DANIELA, *Storia e storie di Tex*, Roma, Anicia, 1994.
EISNER, WILL, *Fumetto & arte sequenziale* (ed. or. *Comics & Sequential Art*, 1985), Torino, Vittorio Pavesio Productions, 1997.
ELIOT, MARC, *Il principe nero di Hollywood. Walt Disney*, Milano, Bompiani, 1993.
FAETI, ANTONIO, *La freccia di Ulceda*, Roma, Comic Art, 1990.
FOSSATI, FRANCO, *Fumetto*, Milano, Mondadori, 1992.
FRANCATO, FABRIZIO (a cura di), *Fenomeno anime. Guida all'animazione nipponica*, 3 voll., Pavia, Rock'N'Comics, 1997-'1999.
FRESNAULT-DERUELLE, PIERRE, *Il linguaggio dei fumetti* (ed. or. *La bande dessinée*, Paris, Hachette, 1972), Palermo, Sellerio, 1977.
– *I fumetti: libri a strisce* (ed. or. *Récits e discours par la bande*, Paris, Hachette, 1977), Palermo, Sellerio, 1990.
FREZZA, GINO, *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americani delle origini*, Roma, Napoleone, 1978.
– *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, «Educatori antichi e moderni», Scandicci (FI), La Nuova Italia, 1987.
– *La macchina del mito tra film e fumetti*, «Biblioteca di cultura», Scandicci (FI), La Nuova Italia, 1995.
GIROMINI, FERRUCCIO - MATTEI, MARIA GRAZIA, *Computer Animation Stories*, Roma, Mare Nero, 1998.
GIUSTI, MARCO, *Dizionario dei cartoni animali. Gli straordinari personaggi del mondo dell'animazione*, «Scacchi», Milano, Vallardi, 1993.
GRANT, JOHN, *Encyclopedia of Walt Disney's Animated Characters*, Twickenham, Hamlyn, 1987.
GUBERN, ROMÀN, *Il linguaggio dei comics* (ed. or. *El lenguaje de los comics*, 1972), Milano, Milano Libri Edizioni, 1975.
Gulp! 100 anni di fumetti. Un secolo di disegni, avventure, fantasia (a cura di Ferruccio Giromini), Milano, Electa, 1996. Catalogo dell'omonima mostra sul centenario del fumetto (Ferrara, Castello Estense, 1996).
Il Grande Blek. La storia, l'avventura, «I libri più belli», Torino, Lo Scarabeo, 1994.
La grande avventura dei fumetti. Gli eroi – La storia – I segreti, 9 voll., Milano, DeAgostini, 1990.
LEVI, ANTONIA, *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago, Open Court, 1996.
LIBERATI, STEFANO, *L'arte dei fumetti 1896-1996. Contenuti formali ed estetici dei comics umoristici statunitensi*, «Avventura», Roma, Comic Art, 1996.
MCCARTHY, HELEN, *The Anime Movie Guide: Japanese Animation since 1983*, London, Titan Books, 1996.
MCCLOUD, SCOTT, *Capire il fumetto. L'arte invisibile* (ed. or. *Understanding Comics. The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, 1993), Torino, Vittorio Pavesio Productions, 1996.
MOGNATO, ARIANNA, *Robot-Anime*, tesi di diploma in «Teoria e metodo dei mass media», Accademia di Belle Arti in Venezia, 1997.
MOLITERNI, CLAUDE - MELLOT, PHILIPPE - DENNI, MICHEL, *Il Fumetto. Cent'anni di avventura* (ed. or. *Les aventures de la BD*, Paris, Gallimard, 1996), Trieste, Universale Electa/Gallimard, 1996.
MURAKAMI, SABURO, *Anime in tv. Storia dei cartoni animati giapponesi prodotti per la televisione*, Milano, Yamato, 1998.
OSTINI, ALBERTO (a cura di), *Dylan Dog. Indocili sentimenti, arcane paure*, «EuresisMateriali», Milano, Euresis, 1998.
PELLITTERI, MARCO, *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*, «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1998.
PIOVAN, MONICA, *Osamu Tezuka. L'arte del fumetto giapponese*, Mestre (VE), Akromedia-Musa Edizioni, 1996.

PORCARELLI, FRANCO, *Tex Avery*, Montepulciano, Editori del Grifo, 1993.
PRANDONI, FRANCESCO, *Anime al cinema. Storia del cinema d'animazione giapponese 1917-1995*, Milano, Yamato Video, 1999.
RAFFAELLI, LUCA, *Il fumetto*, «Due punti», Milano, Il Saggiatore/Flammarion, 1997.
– *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi* (I ed. 1994), «Contatti», Roma, Castelvecchi, 1998³.
RONDOLINO, GIANNI, *Storia del cinema d'animazione*, Torino, Einaudi, 1973.
SCHNEIDER, STEVE, *That's All Folks*, New York, Henry Holt and Co, 1988.
STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO, *Agenda dello studente 1996/97*, Esercito Italiano, 1996.
STRAZZULLA, GAETANO (a cura di), *Enciclopedia dei fumetti I magnifici eroi – Parte prima*, Firenze, Sansoni, 1970.
THOMAS, FRANK - JOHNSTON, OLLIE, *Disney Animation. The Illusion of Life*, New York, Abbeville, 1984.
– *Too Funny for Words*, New York, Abbeville, 1987.
TRINCHERO, SERGIO, *Vita col fumetto*, Firenze, L'oasi, 1983.

Albi, collane e libri di fumetti, libri illustrati per ragazzi e *art-books*

NB Va da sé che sono qui contemplate solo le opere citate e/o consultate.

Atlas Ufo Robot (a cura di George Powell), Firenze, Giunti Marzocco, 1978.
Capitan Futuro, «Mondadori libri tv – Gli albi d'oro», Milano, Mondadori, 1981.
«CONAN SAGA», nn. 1-2, luglio-agosto 1993, Roma, Comic Art.
«DYLAN DOG», nn. 1 sgg., 1986 sgg., Milano, Bonelli, 1986 sgg.
ENOCH, LUCA, *Spray Liz*, «Star Pocket», nn. 0-11, sett. 1994-sett. 1995, Bosco (PG), Star Comics, 1994-95.
Galaxy Express 999, «ERI junior», ERI-RAI/Giunti Marzocco, 1982.
GELARDINI, RENATA - CAPITANIO, ALDO, *Il Corsaro Nero*, «Libreria della famiglia», Milano, Epipress, 1977.
– *La regina dei Caraibi*, «Libreria della famiglia», Milano, Epipress, 1979.
«GIM TORO», anno I, nn. 1-3 (ristampa: *serie gialla*), giugno-agosto 1992, Milano, Editoriale Dardo.
GOSCINNY, RENÉ - UDERZO, ALBERT, *Asterix il Gallico* (ed. or. *Astérix le Gaulois*, Paris, Dargaud, 1959), «Albi di Asterix», Milano, Mondadori, 1985.
HERRIMAN, GEORGE, *"Krazy Kat"*, «I nostri immortali», Milano, Milano Libri, 1974.
HOSHINO, YUKINOBU, *2001 Nights*, «Z Comix» nn. 10-15, marzo-agosto 1992, Bologna, Granata Press.
IKEDA, RIYOKO, *Lady Oscar* (ed. or. *Versailles No Bara*, Tokyo, Shueisha, 1972-'73), «Manga Hero» nn. 25-44, marzo 1993 sgg., Bologna, Granata Press, 1993 sgg.
I supereroi, «Mondadori libri tv», Milano, Mondadori, 1981.
L'Ape Maia. La sua grande storia (edd. orr. *Die Biene Maja und ihre Abenteuer e Himmelsvolk*, Munchen, Merchandising Munchen KG, 1980), «ERI junior», Torino, ERI, 1980.
Mazinga-Z. Il tv libro, a cura di Marco Leocata, Firenze, Salani, 1979.
Mobile Suit Gundam. Illustration World, Tokyo, Sunrise, 1991.
MILLER, FRANK, *Batman – Il ritorno del cavaliere oscuro* (ed. or. *The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1987), Milano, Rizzoli-Milano Libri, 1989.
MOORE, ALAN - GIBBONS, DAVE, *Watchmen* (ed. or. in 12 episodi mensili sull'omonima miniserie, New York, DC Comics, 1986-'87), London, Titan Books, 1987.
MUÑOZ, JOSÉ - SAMPAYO, CARLOS, *Alack Sinner* (voll.I-III), «Blackbird», Roma, ACME, 1992-93.
NAGAI, GO, *Mazinger*, Chicago, First Publishing, 1988.
NAGAI, GO - OTA, GOSAKU, *Mazinga-Z*, «Manga Classic» nn. 1-10, marzo-dic. 1992, Bologna, Granata Press, 1992.
– *Ufo Robot Goldrake* (tit. or. *Ufo Robot Grendizer*, 1975), episodio autoconclusivo, «Animania», n. 1 (nuova serie – cfr).
– *Ufo Robot Goldrake* (ed. or. *Ufo Robot Grendizer*, Tokyo, Dynamic Planning, 1975), 2 voll., «Manga Cult», Bologna, Dynamic Italia, 1998.
– *Devilman* (ed. or. Tokyo, 1972 sgg.), 3 voll., Bologna, Dynamic Italia, 1998³.
OTOMO, KATSUHIRO, *Akira* (ed. or. Tokyo, Kodansha, 1984), 38 voll., Milano, Glé-

nat Italia, aprile 1990-ottobre 1994 (voll. 37-38 Modena, Marvel Italia, aprile-giugno 1997).
– *Memorie* (ed. or. *Kanojo no Omoide...*, Mash-Room), «Storie di Kappa», suppl. a «Young», n. 6, novembre 1994, Bosco (PG), Star Comics.
PAZ. Scritti, disegni, fumetti (a cura di Vincenzo Mollica – con un racconto di Stefano Benni), «Einaudi Tascabili. Stile libero», Torino, Einaudi, 1997.
PAZIENZA, ANDREA, *Zanardi e altre storie* (I edd. 1983 sgg.), «Best Comics», n. 40, Roma, Comic Art, 1995.
– *Zanardi* (I ed. 1983), «I Classici del Grifo» anno II,, n. 13, Montepulciano (SI), Editori Del Grifo, 1993.
– *Le straordinarie avventure di Pentothal* (I ed. a puntate su «Alter», Milano, 1977; I ed. in vol. Milano, Milano Libri, 1982), Milano, Baldini&Castoldi, 1997.
Remi. Tratto dal romanzo di Hector Malot Senza Famiglia – illustrato con le immagini della tv, Torino, ERI, 1979.
PRATT, HUGO, *Corto Maltese – Una ballata del mare salato* (I ed. *Una ballata del mare salato*, «Linus», Milano, 1967), «Tascabilizard», Roma, Lizard, 1998.
PUNCH, MONKEY, *Lupin III*, «Mitico» nn. 1-10, giugno 1994-marzo 1995, Bosco (PG), Star Comics, 1994-95.
RAYMOND, ALEX, *Flash Gordon* (I ed. 1934 sgg.), «Flash Gordon» nn. 1-10, giugno-ott. 1991, Roma, Comic Art, 1991.
ROSA, DON *D.U.C.K. – Dedicated to Uncle Carl by Keno*, «Tutto Disney», Milano, The Walt Disney Company Italia, 1997.
ROSS, ALEX - DINI, PAUL, *Superman – Pace in Terra* (ed. or. *Superman: Peace on Earth*, New York, Dc Comics, 1999), Roma, Play Press, 1999.
SILVER, *Il grande Lupo Alberto – 1. Tutte le prime mille strisce*, Milano, RCS Rizzoli Libri, 1990.
Star Blazers (ed. or. New York, Westchester Merchandising Corporation, 1980), «Mondadori Libri tv», Milano, Mondadori, 1980.
TAKAHASHI, RUMIKO, *Maison Ikkoku – Cara dolce Kyoko* (ed. or. *Maison Ikkoku*, Tokyo, Shogakukan), «Neverland» nn. 92 sgg., novembre 1998 sgg., Bosco (PG), Star Comics.
TEZUKA, OSAMU, *Astroboy* (*pr. ed.* 1951), 2 voll., suppl. a «Grandi Eroi» nn. 5-6, novembre 1997-gennaio 1998, Roma, Comic Art.
– *Kimba il leone bianco* (*pr. ed.* su «Manga Shonen», Tokyo, 1950-1954), suppl. a «Grandi Eroi» nn. 7-9, febbraio-ottobre 1998, Roma, Comic Art.
– *La storia dei tre Adolf* (ed. or. *Adolf ni tsugu*, «Shukan Bunshun», 1983-'85), 5 voll., Milano, Hazard, 1997-'98.
Tomb Raider/Witchblade, «Special Events», n. 18, febbraio 1999, Modena, Cult Comics/Core/Eidos.
TORIYAMA AKIRA, *Dragon Ball* (ed. or. Tokyo, Shueisha, 1984 sgg.), «Dragon Ball» nn. 1 sgg., 3 aprile 1995, Bosco (PG), Star Comics.

Riviste e *specials* su fumetto, animazione e fantascienza

«ANGELS», n. 1, febbraio 1998, Roma, Japan Time.
«ANIMANIA», n. 6 (prima serie), marzo 1997, Bologna, Dynamic Italia.
«ANIMANIA», nn. 1-6, marzo 1997-giugno 1998, Bologna, Dynamic Italia.
«ANIMERICA», vol. 4, n. 7, San Francisco, Viz, 1996.
«BLACK FANTASY», anno I, n. 1, sett. 1997, Latina, Vitellozzo Edizioni.
«BLACK FANTASY», anno I, n. 2, sett. 1998, Latina, Vitellozzo Edizioni.
«BOLLE», n. 23/24, febb. 1997, Cremona, Centro Fumetto «Andrea Pazienza».
«COMIC ART», anno XII, n. 146, dic. 1996, Roma, Comic Art.
Dragon Ball – passato presente futuro, Pavia, Rock'n'Comics.
«EUREKA!», n. 11/12, nov-dic. 1983, Milano, Editoriale Corno. *Speciale Giappone*, a cura di Alfredo Castelli e Silver.
«FUMETTI D'ITALIA», nn. 24, 26, 28, 1997-'99, Milano, Europa Publishing.
«FUMO DI CHINA», n. 33 (71), sett. 1995, Milano, Ned 50.
«FUMO DI CHINA», n. 55 (92), dic. 1997, Milano, Ned 50.
«FUMO DI CHINA», n. 60/61 (96/97), ago.-sett. 1998, Rimini, Cartoon Club.
«FUMO DI CHINA», n. 63/64 (100/101), nov.-dic. 1998, Rimini, Cartoon Club.
«FUMO DI CHINA», n. 67 (104), aprile 1999, Rimini, Cartoon Club.

«IF», *Speciale Orfani e robot*, n. 5/8, dicembre 1983, Milano, Epierre.
«JAPAN TIME – SPECIAL», (ristampa), suppl. a «Japan Time» n. 3, nov. 1998.
«KAMIKAZE», n. 3, primavera 1998.
«KAPPA MAGAZINE», n. 1, luglio 1992, Star Comics.
«KAPPA MAGAZINE», n. 3, sett. 1992, Bosco (PG), Star Comics.
«KAPPA MAGAZINE», n. 10, aprile 1993, Bosco (PG), Star Comics.
«KAPPA MAGAZINE», n. 56, febb. 1997, Bosco (PG), Star Comics.
«LAMUNE», n. 6 (suppl. a «Sushi» n. 4 – Nuova serie, 1998), *Speciale Leiji Matsumoto*, Torino, Nippon Edizioni.
«LAMUNE», n. 8 (suppl. a «Sushi» n. 6 – Nuova serie, 1999), luglio 1999, *Speciale Tatsunoko – Volume 1 – Le Time Bokan*, Torino, Nippon Edizioni.
«LODOSS MAGAZINE», anno II, n. 18, nov. 1998, Pavia, Rock'n'Comics.
«LODOSS SPECIAL», n. 5, sett. 1998, Pavia, Rock'n'Comics.
«MAN•GA!» nn. 0-9, agosto 1997-luglio 1998, Modena, Marvel Italia.
«MANGA CLASSIC», n. 3 (1997), *Ken il guerriero*, Genova, Lo Vecchio.
«MANGA CLASSIC», n. 4 (1997), *Lady Oscar*, Genova, Lo Vecchio.
«MANGA CLASSIC», n. 5 , *Le maghette dello Studio Pierrot*, Genova, Lo Vecchio.
«MANGA GIORNALE», nn. 1-5, aprile-agosto 1997, Milano, Ned 50.
«MANGA GIORNALE», nn. 6-11, settembre 1998-giugno 1999, Rimini, Cartoon Club.
«MANGAZINE», nn. 3-5 (fanzine), mar.-sett. 1990, Bologna, Hobby Fumetto.
«MANGAZINE», nn. 1-30, aprile 1991-dicembre 1994, Bologna, Granata Press.
«NATHAN NEVER – ALMANACCO DELLA FANTASCIENZA», 1993-94-95-96-97-98-99, Milano, Bonelli.
«RAN», n. 1, luglio-agosto 1991, Bologna, A & M.
«REALTÀ VIRTUALE», anno III, n. 3, Livorno, Komics Lab.
«ROCK'N'COMICS SPECIALE», *Drangon Ball. Passato Presente Futuro*, Pavia, Rock'n'Comics.
«SCHIZZO – IDEE» (terza serie), n. 2, nov. 1996, Cremona, Centro Fumetto «Andrea Pazienza».
«SCHIZZO – IDEE» (terza serie), n. 4, nov. 1997-marzo 1998, Cremona, Centro Fumetto «Andrea Pazienza».
SPECIALE CANDY CANDY, a cura di Claudia Rossi, Genova, Lo Vecchio, 1997.
«SPECIALE UKIYO», n. 2, *Marmalade Boy. Le censure*, suppl. a Ukiyo n. 2, Genova, Lo Vecchio, 1997.
«SPECIALE UKIYO», n. 3, *Marmalade Boy. Le censure – parte finale*, suppl. a Ukiyo n. 3, Genova, Lo Vecchio, 1997.
«SPECIALE UKIYO», n. 5 (suppl. a «Ukiyo» n. 5), Genova, Lo Vecchio.
«SPECIALE UKIYO», n. 6 (suppl. a «Ukiyo» n. 6), Genova, Lo Vecchio.
«STAR TREK», anno II n. 5, ottobre, Roma, Fanucci, 1998.
«SUSHI», anno III, n. 1 (nuova serie), novembre 1997, Torino, Imagine Edizioni.
«SUSHI», anno IV, n. 3 (nuova serie), giugno-luglio 1998, *Speciale 20 anni di cartoni giapponesi – i primi anni: 1978-1988*.
«SUSHI», anno IV, n. 4 (nuova serie), sett. 1998, *Speciale 20 anni di cartoni giapponesi : 1988-1998*.
«SUPER JAPAN MAGAZINE», vol. 5, Anno III, n. 12, Italian Press.
«TAKO-SAN», n. 2, genn. 1998.
«TAKO-SAN», anno I, n. 1, maggio 1998.
«TAKO-SAN», anno I, n. 2, ott. 1998.
«UKIYO», n. 8, Genova, Edizioni Grafiche Lo Vecchio.
«YAMATO», n. 1 (prima serie), nov.-dic. 1990, Milano, Japanime Fan Club.
«YAMATO», n. 2 (prima serie), sett. 1991, Milano, Japanime Fan Club.
«YAMATO», n. 3 (prima serie), 1992, Milano, Yamato.
«YAMATO», nn. 1-3 (nuova serie), aprile-agosto 1992, Milano, Yamato.
«YAMATO SPECIAL», *Macross*, suppl. a «Yamato» n. 3 (nuova serie), agosto 1992, Milano, Yamato.
«YAMATO», n. 4 (nuova serie), ott.-dic. 1992, Milano, Yamato.
«YAMATO», n. 10 (nuova serie), ott. 1994, Milano, Yamato.
«YAMATO CATALOGO», n. 2 – secondo semestre 1997, Milano, Yamato.

Altri giornali e riviste

«ALPHAVILLE» (nuova serie), n. 1, luglio 1998, Bologna, Phoenix.
«AMARCORD», n. 13, Firenze, IME Bizarre Press, maggio-giugno 1998.
«CORRIERE DELLA SERA», 7 gennaio 1979.
– 11 aprile 1997.
«FILM MAKER'S MAGAZINE», anno I, n. 1, sett. 1998.
«IL MANIFESTO», 18 dicembre 1997.
«IL MEDITERRANEO», n. 112, 14 maggio 1998.
«IL RESTO DEL CARLINO», 1° maggio 1980.
«LA GAZZETTA DEL SUD», 2 novembre 1993.
«LA NAZIONE», 26 ottobre 1991.
«LA REPUBBLICA», 22 gennaio 1997.
– 20 dicembre 1997.
«LE QUOTIDIEN», n. 0 (Numero special, avril 1999).
«L'ESPRESSO», 5 agosto 1979.
– 23 dicembre 1990.
– 25 giugno 1997.
– 19 febbraio 1998.
«LIBER», n. 39, lug.-sett. 1998, Comune di Campi Bisenzio/Bibl. Gianni Rodari.
– n. 43, lug.-sett. 1999.
«OGGI», n. 52, dicembre 1997.
«REVUE INTERNATIONAL DE FILMOLOGIE», n. 6, 1949.
«RINASCITA», n. 41, 1980.
«TV SORRISI & CANZONI», 29 luglio 1990.
«MEDIA PHILOSOPHY», anno III, n. 2, *Eroi mediali*, Milano, Costa &Nolan, 1998.
«SENTIERI SELVAGGI», anno I, nn. 1-2, aprile-maggio 1998.
«TUTTOQUANTO», n. 90, 15 febbraio 1997, Palermo, Helix Media.
«VENERDÌ DI REPUBBLICA», n. 551, 2 ottobre 1998.

Audiovisivi: cinema, televisione

Opere cinematografiche non giapponesi

L'elenco, ovviamente, si intende relativo solo alle opere citate nel saggio e/o consultate, e non intende essere esaustivo. L'elenco è così costituito:

TITOLO ITALIANO (EVENTUALE TITOLO ORIGINALE [se diverso da quello italiano], paese e anno di produzione, tipo di fotografia [se è un film d'animazione viene segnalato], durata), regista. I titoli sono elencati secondo l'ordine alfabetico del loro titolo italiano senza tener conto dell'articolo, che è messo alla fine dopo una virgola.

ALADDIN (Usa 1992, col., animazione, 85'), di John Musker, Ron Clements.
ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE (ALICE IN WONDERLAND, Usa 1951, col., animazione, 75'), di Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Walt Disney.
ALIEN (Gb 1979, col., 117'), di Ridley Scott.
ALIENS – SCONTRO FINALE (ALIENS, Usa 1986, col., 132'), di James Cameron.
ALIEN³ (Usa 1992, col., 115'), di David Fincher.
ARANCIA MECCANICA (A CLOCKWORK ORANGE, Usa 1971, col., 137'), di Stanley Kubrick.
ARSENICO E VECCHI MERLETTI (ARSENIC AND OLD LACE, Usa 1944, b/n, 118'), di Frank Capra.
AVVENTURE DEL BARONE DI MÜNCHHAUSEN, LE (THE ADVENTURES OF BARON MÜNCHHAUSEN, GB/Rft 1989, col., 126'), di Terry Gilliam.
AVVENTURE DI PETER PAN, LE (PETER PAN, Usa 1953, col., animazione, 77'), di Hamilton Luske, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Walt Disney.
BARBARELLA (Francia/Italia 1968, col., 98'), di Roger Vadim.
BARONE DI MÜNCHHAUSEN, IL (MÜNCHHAUSEN, Germania [Ufa] 1943, col., 100'), di Josef von Baky.
BIANCANEVE E I SETTE NANI (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, Usa 1937, col., animazione, 83'), di David Hand e Walt Disney.
BLADE RUNNER (Usa 1982, col., 124'), di Ridley Scott.
CAMPIONE, IL (THE CHAMP, Usa 1979, col., 121'), di Franco Zeffirelli.

CARICA DEI 101, LA (ONE HUNDRED AND ONE DALMATIANS, Usa 1961, col., animazione, 79'), di Wolggang Reitherman, Hamilton Luske, Clyde Geronimi e Walt Disney.
CENERENTOLA (CINDERELLA, Usa 1950, col., animazione, 74'), di Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Clyde Geronimi e Walt Disney.
CONAN IL BARBARO (CONAN THE BARBARIAN, Usa 1981, col., 140'), di John Milius.
CONAN IL DISTRUTTORE (CONAN THE DESTROYER, Usa 1984, col., 103'), di Richard Fleischer.
CORAZZATA POTËMKIN, LA (BRONENOSEC POTËMKIN, Urss 1926, b/n, 50'), di Sergej M. Ejzenštein.
CORSARO NERO, IL (Italia 1936, b/n), di Amleto Palermi.
CORSARO NERO, IL (Messico 1944, b/n), di Chano Urueta.
CORSARO NERO, IL (Italia 1971, col.), di Vincent Thomas.
CORSARO NERO, IL (Italia 1976, col., 125'), di Sergio Sollima.
DOTTOR STRANAMORE, OVVERO COME IMPARAI A NON PREOCCUPARMI E AD AMARE LA BOMBA (DR. STRANGELOVE, OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB, GB 1964, b/n, 93'), di Stanley Kubrick.
DRACULA (Usa 1979, col., 109'), di John Badham.
DRACULA (Usa 1931, b/n, 75'), di Tod Browning.
DRACULA DI BRAM STOKER (BRAM STOKER'S DRACULA, Usa 1992, col., 130'), di Francis Ford Coppola.
DRACULA IL VAMPIRO (DRACULA, rititolato negli Usa HORROR OF DRACULA, GB 1958, col., 82'), di Therence Fisher.
DUE TIGRI, LE (Italia 1941, b/n, 85'), di Giorgio C. Simonelli.
Dune (Usa 1984, col., 137'), di David Lynch.
FANTÔMAS (Francia 1932, b/n, 91'), di Paul Fejòs.
FANTÔMAS MINACCIA IL MONDO (FANTÔMAS SE DÉCHAINE, Francia/Italia 1965, col., 94'), di André Hunebelle.
FANTOZZI (Italia 1975, col., 100'), di Luciano Salce.
FANTOZZI ALLA RISCOSSA (Italia 1990, col., 94'), di Neri Parenti.
FANTOZZI CONTRO TUTTI (Italia 1980, col., 95'), di Paolo Villaggio, Neri Parenti.
FANTOZZI – IL RITORNO (Italia 1996, col., 100'), di Neri Parenti.
FANTOZZI IN PARADISO (Italia 1994, col., 108'), di Neri Parenti.
FANTOZZI SUBISCE ANCORA (Italia 1983, col., 85'), di Neri Parenti.
FANTOZZI VA IN PENSIONE (Italia 1988, col., 95'), di Neri Parenti.
FAUST (FAUST. EINE DEUTSCHE VOLKSSAGE, Germania 1925, b/n, 85'), di Friedrich Wilhelm Murnau.
FIEVEL SBARCA IN AMERICA (AN AMERICAN TAIL, Usa 1986, col., animazione, 80'), di Don Bluth.
FRANKENSTEIN (Usa 1931, b/n, 71'), di James Whale.
FRANKENSTEIN DI MARY SHELLEY (MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN, Usa 1994, col., 123'), di Kenneth Branagh.
FRECCIA AZZURRA, LA (Italia 1996, col., 92', animazione), di Enzo D'Alò.
FUGA PER LA VITTORIA (ESCAPE TO VICTORY, Usa 1981, col., 113), di John Huston.
GABBIANELLA E IL GATTO, LA (Italia 1998, col., 75', animazione), di Enzo D'Alò.
GIOVENTÙ BRUCIATA (REBEL WITHOUT A CAUSE, Usa 1955, col., 111'), di Nicholas Ray.
GODZILLA (GOJIRA, Giappone 1954, b/n, 98'), di Honda Inoshiro (Ishiro).
GOLEM, IL (DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM, Germania 1920, b/n, 73'), di Paul Wegener, Carl Boese.
GREYSTOKE – LA LEGGENDA DI TARZAN, IL SIGNORE DELLE SCIMMIE (GREYSTOKE – THE LEGEND OF TARZAN LORD OF THE APES, GB 1984, col., 130'), di Hugh Hudson.
GUERRE STELLARI – EDIZIONE SPECIALE (STAR WARS. EPISODE IV. A NEW HOPE, Usa 1977-1997, col., 125'), di George Lucas.
HERCULES (Usa 1997, col., animazione, 92'), di Ron Clements, John Musker.
HOOK – CAPITAN UNCINO (HOOK, Usa 1991, col., 143'), di Steven Spielberg.
HOUSE OF FRANKENSTEIN (Usa 1944, b/n, 71'), di Erle C. Kenton.
IMPERO COLPISCE ANCORA, L' – EDIZIONE SPECIALE (STAR WARS. EPISODE V: THE EMPIRE STRIKES BACK, Usa 1980-1997, col., 127'), di Irvin Kershner.
INCOMPRESO – VITA COL FIGLIO (Italia 1966, col., 105'), di Luigi Comencini.
INDIANA JONES E IL TEMPIO MALEDETTO (INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM, Usa 1984, col., 118'), di Steven Spielberg.

INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA (INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, Usa 1989, col., 127'), di Steven Spielberg.
LAGUNA BLU (BLUE LAGOON, Usa 1980, col., 104'), di Randal Kleiser.
LAMA DI D'ARTAGNAN, LA (THE SWORD OF D'ARTAGNAN, Usa 1951, b/n, 54'), di Budd Boetticher.
LIBRO DELLA GIUNGLA, IL (JUNGLE BOOK, Usa 1942, col., 105'), di Zoltan Korda.
LIBRO DELLA GIUNGLA, IL (THE JUNGLE BOOK, Usa 1967, col., animazione, 78'), di Wolfgang Reitherman (e Walt Disney).
LOLITA (Gb 1962, b/n, 152'), di Stanley Kubrick.
LUPO MANNARO AMERICANO A LONDRA, UN (AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON, Usa 1981, col., 97'), di John Landis.
MASCHERA DI FERRO, LA (THE MAN IN IRON MASK, Usa 1939, b/n, 110'), di James Whale.
METROPOLIS (Germania 1926, b/n, 87'), di Fritz Lang.
MILADY E I QUATTRO MOSCHETTIERI (THE FOUR MUSKETEERS: THE REVENGE OF MILADY, Spagna 1975, col., 98'), di Richard Lester.
MISTERI DELLA GIUNGLA NERA, I (Italia 1953, col., 90'), di Gian Paolo Callegari.
MISTERI DELLA GIUNGLA NERA, I (Italia 1965, col., 90'), di Luigi Capuano.
MOWGLI – IL LIBRO DELLA GIUNGLA (RUDYARD KIPLING'S THE JUNGLE BOOK, Usa 1994, col., 110'), di Stephen Sommers.
NOSFERATU IL VAMPIRO (NOSFERATU. EINE SYMPHONIE DES GRAUENS, Germania 1922), di Friedrich Wilhelm Murnau.
OTTOBRE – I DIECI GIORNI CHE SCONVOLSERO IL MONDO (OKTJABR', Urss 1927, b/n, 102'), di Segej M. Ejzenštein.
PARADISE (Usa 1982, col., 100'), di Stuart Gillard.
PANTERA ROSA, LA, (THE PINK PANTHER, Usa, 1963, col., 114'), di Blake Edwards.
PIRATI DELLA MALESIA, I (Italia 1941, b/n, 90'), di Enrico Guazzoni.
PIRATI DELLA MALESIA, I (Italia 1964, col., 110'), di Umberto Lenzi.
PREDATORI DELL'ARCA PERDUTA, I (RAIDERS OF THE LOST ARK, Usa 1981, col., 115'), di Steven Spielberg.
RE LEONE, IL (THE LION KING, Usa 1994, col., animazione, 87'), di Roger Allers, Rob Minkoff.
RITORNO DEI TRE MOSCHETTIERI, IL (THE RETURN OF THE THREE MUSKETEERS, Gb/Francia/Spagna 1989, col., 101'), di Richard Lester.
RITORNO DELLO JEDI, IL – EDIZIONE SPECIALE (STAR WARS. EPISODE VI: RETURN OF THE JEDI, 1983-1997, col., 133'), di Richard Marquand.
ROBINSON CRUSOE (CRUSOE, Usa 1988, col., 91'), di Caleb Deschanel.
ROCAMBOLE (Francia/Italia 1948, b/n, 105'), di Jacques de Baroncelli.
ROCAMBOLE (Italia/Francia 1962, col., 100'), di Bernard Borderie.
ROCKY (Usa 1976, col., 119'), di John G. Avildsen.
ROCKY II (Usa 1979, col., 119'), di Sylvester Stallone.
ROCKY III (Usa 1979, col., 119'), di Sylvester Stallone.
ROCKY IV (Usa 1985, col., 91'), di Sylvester Stallone.
ROCKY V (Usa 1990, col., 91'), di John G. Avildsen.
SANDOKAN ALLA RISCOSSA (Italia/Rft 1964, col., 91'), di Luigi Capuano.
SANDOKAN CONTRO IL LEOPARDO DI SARAWAK (Italia/Rft 1964, col., 90'), di Luigi Capuano.
SANDOKAN (PARTE PRIMA) (Italia 1976, col., 126'), di Sergio Sollima.
SANDOKAN (PARTE SECONDA) (Italia 1976, col., 115'), di Sergio Sollima.
SANDOKAN, LA TIGRE DI MOMPRACEM (Italia/Francia/Spagna 1963, col., 95'), di Umberto Lenzi.
SEGNO DI ZORRO, IL (THE MARK OF ZORRO, Usa 1920, b/n, 90'), di Fred Niblo.
SEGNO DI ZORRO, IL (THE MARK OF ZORRO, Usa 1940, b/n, 93'), di Rouben Mamoulian.
SHERLOCK HOLMES E IL CANE DEI BASKERVILLES (THE HOUND OF THE BASKERVILLES, Usa 1939, b/n, 80'), di Sidney Lanfield.
SHERLOCK HOLMES E LA CASA DEL TERRORE (THE HOUSE OF FEAR, Usa 1945, b/n, 69'), di Roy William Neill.
SHERLOCK HOLMES E LA DONNA IN VERDE (THE WOMAN IN GREEN, Usa 1945, b/n, 68'), di Roy William Neill.

SHERLOCK HOLMES E L'ARTIGLIO SCARLATTO (THE SCARLET CLAW, Usa 1944, b/n, 74'), di Roy William Neill.
SIGNORE DEGLI ANELLI, IL (THE LORD OF THE RINGS, Usa 1978, col., animazione, 133'), di Ralph Bakshi.
SIRENETTA, LA (THE LITTLE MERMAID, Usa 1989, col., animazione, 83'), di John Musker, Ron Clements.
SPARO NEL BUIO, UNO (A SHOT IN THE DARK, Gb, 1964, col., 101'), di Blake Edwards.
STAR TREK (STAR TREK – THE MOTION PICTURE, Usa 1979, col., 106'), di Robert Wise.
STAR TREK II – L'IRA DI KHAN (STAR TREK – THE WRATH OF KHAN, Usa 1982, col., 102'), di Nicholas Meyer.
STAR TREK III – ALLA RICERCA DI SPOCK (STAR TREK – THE SEARCH FOR SPOCK, Usa 1984, col., 105'), di Leonard Nimoy.
STAR TREK IV – ROTTA VERSO LA TERRA (STAR TREK IV – THE VOYAGE HOME, Usa 1987, col., 119'), di Leonard Nimiy.
STAR TREK V – L'ULTIMA FRONTIERA (STAR TREK V – THE FINAL FRONTIER, Usa 1989, col., 108'), di William Shatner.
STAR TREK VI – ROTTA VERSO L'IGNOTO (STAR TREK VI – THE UNDISCOVERED COUNTRY, Usa 1991, col., 120'), di Nicholas Meyer.
STAR TREK VII – GENERAZIONI (STAR TREK: GENERATIONS, Usa 1994, col., 116'), di David Carson.
STAR TREK VIII – PRIMO CONTATTO (STAR TREK FIRST CONTACT, Usa 1996, col., 110'), di Jonathan Frakes.
SUPERFANTOZZI (Italia 1986, col., 92'), di Neri Parenti.
TARZAN E LA COMPAGNA (TARZAN AND HIS MATE, Usa 1934, b/n, 92'), di Cedric Gibbons, Jack Conway.
TARZAN IL MAGNIFICO (TARZAN THE MAGNIFICIENT, GB 1960, col., 88'), di Robert Day.
TARZAN L'UOMO SCIMMIA (TARZAN, THE APE MAN, Usa 1932, b/n, 70'), di W.S. Van Dyke II.
TERRORE CORRE SUL FIUME, IL (TARZAN'S GREATEST ADVENTURE, Usa 1959, col., 90'), di John Guillermin.
TIGRE È ANCORA VIVA: SANDOKAN ALLA RISCOSSA!, LA (Italia 1977, col., 130'), di Sergio Sollima.
TITANIC (Usa 1998, col.), di James Cameron.
TOM MIX ALLA RISCOSSA (Usa 1932, b/n), di Kurt Newman.
TOY STORY – IL MONDO DEI GIOCATTOLI (TOY STORY, Usa 1995, col., animazione, 80'), di John Lasseter.
TRE MOSCHETTIERI, I (THE THREE MUSKETEERS, Usa 1948, col., 125'), di George Sydney.
TRE MOSCHETTIERI, I (LES TROIS MOUSQUETAIRES, diviso in due parti: LES FERRETS DE LA REINE e LA VENGEANCE DE MILADY, Francia/Italia 1961, col., 140'), di Bernard Borderie.
TRE MOSCHETTIERI, I (THE THREE MUSKETEERS [THE QUEEN'S DIAMONDS], Usa/Panama 1974, col., 107'), di Richard Lester.
TRE MOSCHETTIERI, I (THE THREE MUSKETEERS, Usa 1993, col., 105'), di Stephen Herek.
UOMO LUPO, L' (THE WOLF MAN, Usa 1941, b/n, 70'), di George Waggner.

Serie televisive, *OAV* e *anime* cinematografici giapponesi

Per una chiara consultazione delle seguenti voci, ci rifacciamo, pur con qualche modifica di nostro pugno, ai criteri di elencazione secondo i quali è gestito il noto index di A. Baricordi - M. De Giovanni - A. Pietroni - B. Rossi - S. Tunesi *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese*:

TITOLO ITALIANO (TITOLO ORIGINALE [EVENTUALE TRADUZIONE LETTERALE DEL TITOLO ORIGINALE]), casa di produzione – *genere/i* – numero di episodi (nel caso di serie televisive) – data di prima distribuzione giapponese (e durata nel caso di film o *OAV*) – dati dell'edizione italiana (se si è ritenuto utile citarla).

Se i titoli italiani sono due, separati da una barra, ciò indica che la serie in questione è stata trasmessa in due edizioni differenti: ad es. LADY OSCAR/UNA SPADA PER LADY OSCAR. I titoli sono elencati secondo l'ordine alfabetico del loro titolo italiano senza tener conto dell'articolo, che è messo alla fine dopo una virgola. In alcuni casi, per facilitarne l'individuazione, si è posto all'inizio il nome del personaggio: ad es. LUPIN III, LE NUOVE AVVENTURE DI. Inoltre, sono presenti rimandi con il nome del pro-

tagonista: ad es. ARALE —> DOTTOR SLUMP. La segnalazione fra parentesi tonde (prima/seconda/terza serie) si riferisce all'ordine di trasmissione italiana e non tiene conto di eventuali serie precedenti non giunte in Italia. La durata degli episodi oscilla solitamente fra i 25 e i 30 minuti. Il tipo di fotografia non è menzionato perché è sempre a colori. Per brevità e non indispensabilità non sono segnalati gli Autori; con riguardo ai prodotti relativi ai personaggi della *Mazingallery*, i rispettivi Autori sono invece citati nelle schede apposite (cfr. *supra*, Parte terza).

NB Ove manchino dei dati, è da intendersi che le informazioni bibliografiche del prodotto in questione si sono rivelate incomplete o che lo sono quelle delle nostre (eventuali) fonti indirette. Va da sé che questo elenco non è del tutto esaustivo di *tutte* le produzioni giapponesi giunte in Italia dal 1975 al 1990, ma può ad ogni modo considerarsi completo secondo una percentuale almeno del 60%.

Serie televisive

ADDIO GIUSEPPINA (KUJIRA NO JOSEPHINA [LA BALENA JOSEPHINA]), Ashi per Kokusai Eigasha – *bambini* – 23 episodi – 1979.

ALICE (FUSHIGI KUNI NO ALICE [ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE]), Nippon Animation – *classico* – 24 episodi – 1983-'84.

ALLA SCOPERTA DI BABBO NATALE (MORI NO TONTOTACHI [IL GRUPPO DI TONTO NELLA FORESTA]), Zuiyo – *bambini* – 23 episodi – 1984-'85.

ALPEN ROSE (HONO NO ALPEN ROSE [LA ROSA ALPINA DI FUOCO]), Tatsunoko – *feuilleton* – 49 episodi – 1985-'86.

ANGIE GIRL (JOE HEIKA NO PETITE ANGIE [LA PICCOLA ANGIE DI SUA MAESTÀ]), Ashi per Nippon Animation – *avventura* – 26 episodi – 1977-'78.

ANNA DAI CAPELLI ROSSI (AKAGE NO ANNE [ANNE DAI CAPELLI ROSSI]), Nippon Animation – *classico* – 50 episodi – 1979.

ANNETTE —> SUI MONTI CON ANNETTE.

APE MAGÀ, L'/UN ALVEARE DI AVVENTURE PER L'APE MAGÀ (prima serie) (KONCHU MONOGATARI MINASHIGO HUTCH [STORIA D'INSETTI: HUTCH L'ORFANELLO]), Tatsunoko – *bambini/feuilleton* – 91 episodi – 1970-'71.

APE MAGÀ, LE NUOVE AVVENTURE DELL'/UN ALVEARE DI AVVENTURE PER L'APE MAGÀ (seconda serie) (SHIN MINASHIGO HUTCH [HUTCH L'ORFANELLO – NUOVA SERIE]), Tatsunoko – *bambini/feuilleton* – 26 episodi – 1974.

APE MAIA, L' (prima serie) (MITSUBACHI MAYA NO BOKEN [LE AVVENTURE DELL'APE MAYA]), Nippon Animation/Bastei Verlag – *bambini* – 52 episodi – 1975-'76.
– (seconda serie) (SHIN MITSUBACHI MAYA NO BOKEN [LE AVVENTURE DELL'APE MAYA – NUOVA SERIE]), Nippon Animation – *bambini* – 52 episodi – 1982-'83.

ARALE —> DOTTOR SLUMP.

ARBEGAS (KOSOKU DENJI ALBEGAS [ALBEGAS, IL DIO ELETTRICO A VELOCITÀ FOTONICA]), Toei Doga per Toei Agency – *robot* – 45 episodi – 1983-'84.

ARRIVANO I SUPERBOYS! (AKAKICHI NO ELEVEN [GLI UNDICI ROSSO SANGUE]), Tokyo TV Doga – *sport* – 52 episodi – 1970-'71.

ASTROBOY (TETSUWAN ATOM [ATOM DAL BRACCIO DI FERRO]), Tezuka – *fantascienza/robot* – 52 episodi – 1980-'81.

ASTROGANGA (ASTROGANGER), Knack – *robot* – 26 episodi – 1972-'73.

ASTRO ROBOT CONTATTO Y (BLOCKER GUNDAN IV MACHINE BLASTER [IL IV BATTAGLIONE BLOCKER MACHINE BLASTER]), Ashi per Nippon Animation – *robot* – 38 episodi – 1976-'77.

ATLAS UFO ROBOT (UFO ROBOT GRENDIZER), Toei Doga – *robot* – 74 episodi – 1975-'77.

A TUTTO GAS (YOROSHIKU MECHADOCK [PIACERE, MECHADOCK]), Tatsunoko – *sport* – 30 episodi – 1984-'85.

AVVENTURE DELLA DOLCE MINÙ, LE (SPOON OBASAN [LA ZIA DEL CUCCHIAINO]), Studio Pierrot per Gakken – *magia* – 26 episodi – 1983-'84.

BABIL JUNIOR (BABIL NISEI [BABIL SECONDO]), Toei Doga – *fantascienza* – 39 episodi – 1973.

BALDIOS (UCHU SENSHI BALDIOS [BALDIOS, IL GUERRIERO SPAZIALE]), Ashi – *robot/fantascienza* – 39 episodi – 1980-'81.

BAMBINO PINOCCHIO (PICCOLINO NO BOKEN [LE AVVENTURE DI PICCOLINO]), Nippon Animation – *classico* – 52 episodi – 1976-'77.

BANDA DEI RANOCCHI, LA (KEROKKO DEMETAN [IL RANOCCHIO DEMETAN]), Tatsunoko

– *bambini* – 38 episodi – 1973.

BANNER —> SCOIATTOLO BANNER, LO.

BARBAPAPÀ (id.), Topcraft – *bambini* – 150 episodi – 1977-'78.

BATTAGLIA DEI PIANETI, LA (prima serie) (KAGAKU NINJATAI GATCHAMAN [IL GRUPPO SCIENTIFICO NINJA GATCHAMAN]), Tatsunoko – *fantascienza* – 105 episodi – 1972-'74.
Cfr. GATCHAMAN FIGHTER (terza serie).
– (seconda serie) (KAGAKU NINJATAI GATCHAMAN II [IL GRUPPO SCIENTIFICO NINJA GATCHAMAN II]), Tatsunoko – *fantascienza* – 52 episodi – 1978-'79.
Cfr. anche GATCHAMAN FIGHTER (terza serie).

BELFY E LILLIBIT (MORI NO YOKI WA KOBITOTACHI BELFY TO LILIBIT [BELFY E LILIBIT, GLI ALLEGRI GNOMI DELLA FORESTA]), Tatsunoko – *bambini* – 26 episodi – 1980.

BELLE E SEBASTIEN (MEIKEN JOLY [IL CANE INTELLIGENTE JOLY]), Visual 80 per Toho – *classico* – 64 episodi – 1981-'87.

BEM (YOKAI NINGEN BEM [BEM, LO SPETTRO UMANO]), Daichi Doga – *avventura/orrore* – 26 episodi – 1968-'69.

BIA, LA SFIDA ALLA MAGIA (MAJOKKO MEG CHAN [LA PICCOLA MAGA MEG]), Toei Doga – *magia* – 72 episodi – 1974-'75.

BLUE NOAH (UCHU KUBO BLUE NOAH [BLUE NOAH, LA PORTAEREI DELLO SPAZIO]), Office Academy – *fantascienza* – 24 episodi – 1979-'80.

BON BON MAGICI DI LILLY, I (FUSHIGINA MELMO [LA MERAVIGLIOSA MELMO]), Tezuka – *magia* – 26 episodi – 1971-'72.

BORN FREE (KYORYU TANKENTAI BORN FREE [BORN FREE, IL GRUPPO DI RICERCHE SUI DINOSAURI]), Sunrise/Tsuburaya – *fantascienza* – 26 episodi – 1976-'77.

BRYGER (GINGA SENPO BRIGER [BRIGER, IL CICLONE DELLA GALASSIA]), Toei Doga (Corea) per Kokusai Eigasha – *robot* – 39 episodi – 1981-'82.
Edizione italiana: 8 videocassette in cof., Bologna, Dynamic Italia, 1999.

BUN BUN (HOERO! BUN BUN [ABBAIA, BUN BUN!]), Wako – *bambini* – 39 episodi – 1980-'81.

CALIMERO (id.), Toei Doga – *bambini* – 47 episodi – 1974-'75.

CANDY CANDY/DOLCE CANDY (id.), Toei Doga – *feuilleton/soap-opera* – 115 episodi – 1976-'79.

CAPITAN FUTURO (CAPTAIN FUTURE [id.]), Toei Doga – *fantascienza* – 52 episodi – 1978-'79.

CAPITAN HARLOCK (prima serie) (UCHU KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK [IL PIRATA SPAZIALE CAPITAN HARLOCK]), Toei Doga – *fantascienza* – 42 episodi – 1978-'79.
Edizione italiana: 14 videocassette (3 epp. cad.) in cof., Animaction, 1998.
(seconda serie) (WAGA SEISHUN NO ARCADIA – MUGEN KIDO SSX [L'ARCADIA DELLA MIA GIOVINEZZA: ROTTA INFINITA SSX]), Toei Doga per Tokyu – *fantascienza* – 22 episodi – 1982-'83.

CALENDARMEN (YATTODETAMAN) (TIME BOKAN SERIES YATTODETAMAN [LA SERIE DELLE MACCHINE DEL TEMPO: YATTODETAMAN]), Tatsunoko – *robot/umorismo* – 52 episodi – 1981-'82.

CAPITAN JET (JETTER MARS), Toei Doga – *fantascienza/robot* – 27 episodi – 1977.

CARA DOLCE KYOKO (MAISON IKKOKU), Kitty Film – *soap-opera* – 96 episodi – 1986-'88.
– (Film cinematografico inserito, dagli adattatori italiani, nella serie televisiva) (MAISON IKKOKU LAST MOVIE), Kitty – *soap-opera* – 1988, 70'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato Video.

CARLETTO PRINCIPE DEI MOSTRI (KAIBUTSUKUN [IL PICCOLO KAIBUTSU]), Shin'ei Doga – *umorismo* – 47 episodi – 1980-'82.

CAVALIERI DELLO ZODIACO, I (SAINT SEYA [id.]), Toei Doga – *avventura* – 114 episodi – 1986-'89.

C'ERA UNA VOLTA POLLON (OCHAMEGAMI MONOGATARI COLOCOLO POLON [COLOCOLO POLON, LA STORIA DELLA DEA BURLONA]), Kokusai eigasha – *umorismo* – 46 episodi – 1982-'83.

CHAPPY (MAHOTSUKAI CHAPPY [LA MAGA CHAPPY]), Toei Doga – *magia* – 39 episodi – 1972.
Cfr. anche MONDO DI MAGIA, UN.

CHE FAMIGLIA È QUESTA FAMILY (OH! FAMILY [id.]), Knack – *soap-opera* – 26 episodi – 1986-'87.

CHARLOTTE (WAKAKUSA NO CHARLOTTE [CHARLOTTE DEI FRESCHI PASCOLI]), Nippon Animation – *feuilleton* – 30 episodi – 1977-'78.

CHOBIN, IL PRINCIPE STELLARE (HOSHI NON KO CHOBIN [CHOBIN IL BAMBINO DELLE STELLE]), Studio Zero – *bambini/fantascienza* – 26 episodi – 1974.

CINQUE SAMURAI, I (YOROIDEN SAMURAI TROOPER [SAMURAI TROOPER: LA LEGGENDA DELLE ARMATURE]), Nippon Sunrise – *avventura* – 39 episodi – 1988-'89.

COCCINELLA (TENTOMUSHI NO UTA [LA CANZONE DELLA COCCINELLA]), Tatsunoko – *soap-opera* – 104 episodi – 1974-'76.

COMBATTER (CHODENJI ROBOT COMBLATTER V [IL ROBOT SUPER-ELETTROMAGNETICO COMBLATTER V]), Soeisha per Toei Co. – *robot* – 46 episodi – 1976-'77.

CONAN (MIRAI SHONEN CONAN [CONAN, IL RAGAZZO DEL FUTURO]), Nippon Animation – *fantascienza* – 26 episodi – 1978.
Edizione italiana: 5 videocassette in cof., Milano, Yamato Video, 1999.

CREAMY —> INCANTEVOLE CREAMY, L'.

CUCCIOLO (KOJIKA MONOGATARI [LA STORIA DEL CERBIATTO]), Kodansha/M.&.K. – *classico* – 52 episodi – 1983-'86.

CUORE (AI NO GAKKO CUORE MONOGATARI [LA STORIA DI CUORE, LA SCUOLA DELL'AMORE]), Nippon Animation – *classico* – 26 episodi – 1981.

CYBERNELLA (MIRACLE SHOJO LIMIT CHAN [LIMIT, LA RAGAZZINA MIRACOLOSA]), Toei Doga – *fantascienza* – 25 episodi – 1973-'74.

CYBORG, I NOVE SUPERMAGNIFICI (CYBORG 009), Nippon Sunrise per Toei Co – *fantascienza* – 50 episodi – 1979-'80.

DAIKENGO (UCHU MAJIN DAIKENGO [DAIKENGO, IL DIO DEMONE COSMICO]), Tori Prod. per Toei Agency – *robot* – 26 episodi – 1978-'79.

DAIMOS —> GENERAL DAIMOS.

DAITARN 3 (MUTEKI CHOJIN DAITURN 3 [DAITURN 3, L'INVINCIBILE UOMO METALLICO]), Nippon Sunrise – *robot* – 40 episodi – 1978-'79.
Edizione italiana: 10 videocassette (4 epp. cad.) in cof., Milano, Yamato Video.

DALTANIOUS (MIRAI ROBOT DALTANIAS [DALTANIAS, IL ROBOT DEL FUTURO]), Nippon Sunrise per Toei Co. – *robot* – 47 episodi – 1979-'80.

DANGUARD (WAKUSEI ROBOT DANGUARD ACE [IL ROBOT PLANETARIO DANGUARD ACE]), Toei Doga – *robot* – 56 episodi – 1977-'78.

D'ARTACAN (WAN WAN SANJUSHI [I TRE CANI MOSCHETTIERI]), Nippon Animation – *classico/bambini* – 24 episodi – 1981-'82.

D'ARTAGNAN E I MOSCHETTIERI DEL RE (ANIME SANJUSHI [I TRE MOSCHETTIERI A DISEGNI ANIMATI]), Gakken – *classico* – 52 episodi – 1987-'88.

DEVILMAN (id.), Toei Doga – *avventuralorrore* – 39 episodi – 1972-'73.

DOLCE KATHY (MAKIBA NO SHOJO KATHY [KATHY, LA RAGAZZA DELLA FATTORIA]), Nippon Animation – *classico* – 52 episodi – 1984.

DON CHISCIOTTE (ZUKKOKE KNIGHT DON DE LA MANCHA [IL PAZZO CAVALIERE DON DE LA MANCHA]), Ashi – *classico/umorismo* – 23 episodi – 1980.

DON CHUCK STORY (DON CHUCK MONOGATARI [LA STORIA DI DON CHUCK]), Knack – *bambini* – 26 episodi – 1975.

DORAEMON (prima serie) (id.), Nihon Tv Doga – *bambini/umorismo* – 27 episodi – 1973.

DORAEMON, GATTO COSMICO (seconda serie) (DORAEMON), Shin'ei Doga – *bambini/umorismo* – 1979 sgg.

DOTTOR SLUMP (DR SLUMP & ARALE-CHAN [id.]), Toei Doga – *umorismo* – 243 episodi – 1981-'86.

EMI —> MAGICA MAGICA EMI.

È QUASI MAGIA JOHNNY (KIMAGURE ORANGE ROAD [IL CAPRICCIOSO VIALE DEGLI ARANCI]), Studio Pierrot per Toho – *soap-opera* – 48 episodi – 1987-'88.
Edizione italiana: 16 videocassette in cof., Bologna, Dynamic Italia.

ESTEBAN E LE MISTERIOSE CITTÀ D'ORO (TAIYO NON KO ESTEBAN [ESTEBAN, IL BAMBINO DEL SOLE]), Studio Pierrot/M.&K. – *avventura/fantascienza* – 39 episodi – 1982-'83.

EVELYN E LA MAGIA DI UN SOGNO D'AMORE (MAHO NO YOSEI PELSHA [PELSHA, LA FATA DELLA MAGIA]), Studio Pierrot – *magia* – 48 episodi – 1984-'85.

EVVIVA PALM TOWN (SHIN MAPLE TOWN MONOGATARI PALM TOWN [LA NUOVA STORIA DI MAPLE TOWN: PALM TOWN]), Toei Doga – *bambini* – 44 episodi – 1987-'88.

FALCO IL SUPERBOLIDE (MACHINE HAYABUSA), Toei Doga – *sport* – 21 episodi – 1976.

FANTAMAN (OGON BAT), Daichi Doga – *fantascienza* – 52 episodi – 1967-'68.

FANTASTICA MIMÌ, LA —> MIMÌ E LA NAZIONALE DI PALLAVOLO e QUELLA MAGNIFICA DOZZINA.

FANTASTICI VIAGGI DI FIORELLINO, I (HONEY HONEY NO SUTEKINA BOKEN [LE MERAVIGLIOSE AVVENTURE DI HONEY HONEY]), Toei Doga (Corea) per Kokusai Eigasha – *soap-opera* – 29 episodi – 1981.

FANTASTICO MONDO DI PAUL, IL (PAUL NO MIRACLE DAISAKUSEN [LE BATTAGLIE MIRACOLOSE DI PAUL]), Tatsunoko – *bambini* – 50 episodi – 1976-'77.

FAVOLOSO MONDO DI TALPILANDIA, IL (DORIMOGU DAA! [IO SONO DORIMOGU]), Japconmart – *animali* – 49 episodi – 1986-'87.

FEDELE PATRASH, IL (FLANDERS NO INU [IL CANE DELLE FIANDRE]), Zuiyo/Nippon Animation – *classico* – 52 episodi – 1975.

FIABE E LEGGENDE GIAPPONESI (MANGA NIHON MUKASHI BANASHI [RACCONTI ANTICHI GIAPPONESI]), Group Tack – *classico* – 1976 sgg.

FICHISSIMO DEL BASEBALL, IL (IPPATSU KANTA-KUN [KANTA IL BATTITORE]), Tatsunoko – *sport* – 53 episodi – 1977-'78.

FIORELLINO —> FANTASTICI VIAGGI DI FIORELLINO, I.

FIUTO DI SHERLOCK HOLMES, IL (MEITANTEI HOLMES [L'INVESTIGATORE HOLMES]), Tokyo Movie Shinsha/Rai – *classico* – 26 episodi – 1984-'85.
Edizione italiana: 13 videocassette di 60' (due episodi cad.), Avo Film.

FLÒ, PICCOLA ROBINSON (KAZOKU ROBINSON – FUSHIGINA SHIMA NO FLONE [IL NAUFRAGIO DELLA FAMIGLIA ROBINSON NELLA MERAVIGLIOSA ISOLA DI FLONE]), Nippon Animation – *classico* – 50 episodi – 1981-'82.

FLYING DRAGON (TOBIDASE! MACHINE HIRYU [SALTA, MACCHINA DRAGONE!]), Tatsunoko per Toei Co. – *sport* – 21 episodi – 1977-'78.

FORMULA 1 (GEKISO! RUBENKAISER [CORRI VELOCE, RUBENKAISER!]), Wako per Toei Co – *sport* – 26 episodi – 1977-'78.

FORZA SUGAR (GANBARE! GENKI [FORZA GENKI!]), Toei Doga – *sport* – 35 episodi – 1980-'81.

GAIKING (DAIKU MARYU GAIKING [IL GRANDE DRAGO VOLANTE GAIKING]), Toei Doga – *robot* – 44 episodi – 1976-'77.
Edizione italiana: 9 videocassette in cof., Milano, Yamato Video (in corso di pubblicazione).

GAKEEN ROBOT MAGNETICO (MAGNE ROBOT GA-KIN [GA-KIN ROBOT MAGNETICO]), Toei Doga – *robot* – 39 episodi – 1976-'77.

GALAXY EXPRESS (GINGA TETSUDO 999 [LINEA FERROVIARIA GALATTICA 999]), Toei Doga – *fantascienza* – 113 episodi – 1978-'81.

GATCHAMAN FIGHTER (terza serie) (KAGAKU NINJATAI GATCHAMAN F [IL GRUPPO SCIENTIFICO NINJA GATCHAMAN FIGHTER]), Tatsunoko – *fantascienza* – 48 episodi – 1979-'80.
Cfr. anche BATTAGLIA DEI PIANETI, LA (prima e seconda serie).

GATTIGER —> SUPERCAR GATTIGER.

GENERAL DAIMOS (TOSHO DAIMOS [IL GENERALE DAIMOS]), Nippon Sunrise per Toei Co. e Toei Agency – *robot* – 44 episodi – 1978-'79.

GEORGIE —> LADY GEORGIE.

GETTA ROBOT —> SPACE ROBOT e JET ROBOT.

GIATRUS, IL PRIMO UOMO (HAJIME NINGEN GIATRUS [GIATRUS, L'INIZIO DELL'UOMO]), Tokyo Movie – *bambini/umorismo* – 77 episodi – 1974-'76.

GIGÌ —> MAGICO MONDO DI GIGÌ, IL.

GIGI LA TROTTOLA (DASH! KAPPEI [id.]), Tatsunoko – *sport/umoristico* – 62 episodi – 1981-'82.

GINGUISER (CHOGATTAI MAJUTSU ROBOT GINGUISER [GINGUISER, IL ROBOT DELL'ARTE MAGICA SUPREMA DELLA FUSIONE DEI CORPI]), Ashi per Nippon Animation – *robot* – 26 episodi – 1977.

GIRO DEL MONDO DI WILLIE FOGG, IL (ANIME HACHIJUNICHIKAN SEKAI ISSHU [IL GIRO DEL MONDO IN OTTANTA GIORNI A CARTONI ANIMATI]), Nippon Animation – *classico* – 25 episodi – 1987-'88.

GLOISER X (GROIZER X), Knack – *robot* – 36 episodi – 1976-'77.

GNOMI DELLE MONTAGNE, I (BOKEN KOROBOKKURU [GLI AVVENTUROSI KOROBUKKURU]), Eiken – *bambini* – 26 episodi – 1973-'74.

GODAM (GO WAPPER 5 GODAM), Tatsunoko – *robot* – 36 episodi – 1976.

GOD MARS (ROKUSHIN GATTAI GOD MARS [GOD MARS, SEI DEI UNITI IN UN CORPO SOLO]), Tokyo Movie Shinsha – *robot* – 64 episodi – 1981-'82.

GOD SIGMA (UCHU TAITEI GOD SIGMA [L'IMPERATORE DELLO SPAZIO GOD SIGMA]), A-

cademy Seisaku per Toei Co/Toei Agency – *robot* – 50 episodi – 1980-'81.

GOLDRAKE —> ATLAS UFO ROBOT.

GOLION/VOLTRON (HYAKUJUO GOLION [L'IMBATTIBILE GOLION]), Tokyo Doga per Toei Co/Toei Agency – *robot* – 52 episodi – 1981-'82.

GORDIAN (TOSHI GORDIAN [IL COMBATTENTE GORDIAN]), Tatsunoko – *robot* – 73 episodi – 1979-'80.

GORILLA FORCE (AKU DAISAKUSEN SRUNGLE [LA GRANDE GUERRA ORBITALE SRUNGLE]), Kokusai eigasha – *robot* – 52 episodi – 1983-'84.

GOTRINITON (SENGOKU MAJIN GOSHOGUN [GOSHOGUN, IL DIO DELLA GUERRA]), Ashi – *robot* – 26 episodi – 1981.
Edizione italiana: 6 videocassette in cof., Bologna, Granata Press.

GRANDE MAZINGA, IL (GREAT MAZINGER), Toei Doga – *robot* – 56 episodi – 1974-'75.

GRANDE SOGNO DI MAYA, IL (GLASS NO KAMEN [MASCHERA DI VETRO]), Eiken – *soap-opera* – 23 episodi – 1984.

GRANDI PERSONAGGI (MANGA HAJIMETE MONOGATARI [LA STORIA DELLE ORIGINI A FUMETTI]), Dax – *classico/storia* – 308 episodi – 1978-'84.

GRAN PRIX E IL CAMPIONISSIMO (ARROW EMBLEM GRAN PRIX NO TAKA [IL FALCO DEL GRAN PRIX DAL SIMBOLO DI FRECCIA]), Toei Doga – *sport* – 44 episodi – 1977-'78.
Edizione italiana: 3 box di 2 videocassette cad., Milano, Yamato Video.

GUNDAM/IL RITORNO DI GUNDAM (KIDO SENSHI GUNDAM [GUNDAM, IL GUERRIERO DALL'ARMATURA MOBILE]), Nippon Sunrise – *robot/fantascienza* – 43 episodi – 1979-'80.

GUYSLUGGER (HYOGA SENSHI GUYSLUGGER [I GUERRIERI GLACIALI GUYSLUGGER]), Tokyo Movie/Oka Studio per Toei Co. – *fantascienza* – 20 episodi – 1977.

HEIDI (ALPS NO SHOJO HEIDI [HEIDI, LA BAMBINA DELLE ALPI]), Zuiyo/Munchen Merchandising – *classico* – 52 episodi – 1974.

HELA SUPERGIRL (SARUTOBI ECCHAN [LA SARUTOBI ECCHAN]), Toei Doga – *bambini-umorismo* – 26 episodi – 1971-'72.

HELLO, SANDYBELL (HELLO SANDYBELLE), Toei Doga – *soap-opera* – 47 episodi – 1981-'82.

HELLO, SPANK/SPANK, TENERO RUBACUORI (OHAYO SPANK [BUONGIORNO, SPANK]), Tokyo Movie Shinsha – *soap-opera/umorismo* – 63 episodi – 1981-'82.

HILARY (HIKARI NO DENSETSU [LA LEGGENDA DI HIKARI]), Tatsunoko – *sport/soap-opera* – 18 episodi – 1986.

HOLLY E BENJI, DUE FUORICLASSE/CHE CAMPIONI HOLLY E BENJI (CAPTAIN TSUBASA [id.]), Tsuchida – *sport* – 128 episodi – 1983-'86.
Film cinematografici inseriti, dagli adattatori italiani, nella serie televisiva:
– (CAPTAIN TSUBASA – EUROPE DAIKESSEN [CAPITAN TSUBASA: LA GRANDE SFIDA FINALE IN EUROPA]), Tsuchida – *sport* – 1985, 41'.
– (CAPTAIN TSUBASA – AYAUSHI! ZENNIHON JR. [CAPITAN TSUBASA: PERICOLO! CAMPIONATO GIAPPONESE GIOVANILE]), Tsuchida – *sport* – 1985, 60'.
– (CAPTAIN TSUBASA – ASU NI MUKATTE HASHIRE! [CAPITAN TSUBASA: CORRETE VERSO IL DOMANI!]), Tsuchida – sport – 1986, 41'.
– (CAPTAIN TSUBASA – SEKAI DAI KESSEN!! JUNIOR WORLD CUP [CAPITAN TSUBASA: LA GRANDE SFIDA MONDIALE!! COPPA DEL MONDO JUNIORES]), Tsuchida – *sport* – 1986, 41'.

HUCLEBERRY FINN (HUCLEBERRY NO BOKEN [LE AVVENTURE DI HUCKLEBERRY]), Group Tack – *classico* – 26 episodi – 1976.

HURRICANE POLYMAR (HURRICANE POLYMER), Tatsunoko – *fantascienza* – 26 episodi – 1974-'75.
Edizione italiana: *Hurricane Polymar*, «Yamato Series tv», 7 videocassette in cof.

IKKIU-SAN, PICCOLO BONZO (IKKYUSAN), Toei Doga – *classico/storia* – 298 episodi – 1975-'82.

INCANTEVOLE CREAMY, L' (MAHO NO TENSHI CREAMY MAMI [CRE- AMY MAMI, L'ANGELO DELLA MAGIA]), Studio Pierrot – *magia* – 52 episodi – 1983-'84.

INVINCIBILE NINJA KAMUI, L' (NINPU KAMUI GAIDEN [KAMUI, IL NINJA – STORIE OLTRE LA LEGGENDA]), TCJ – *avventura* – 26 episodi – 1969.

INVICIBILE ROBOT TRIDER G7, L' (MUTEKI ROBOT TRIDER G7 [id.]), Nippon Sunrise – *robot* – 50 episodi – 1980-'81.
Edizione italiana: 25 videocassette (2 epp. cad.), Milano, Hobby & Work.

INVINCIBILE SHOGUN, L' (MANGA MITOKOMON [MITOKOMON A FUMETTI]), Knack – *classico/storia* – 46 episodi – 1981-'82.

IO SONO TEPPEI (ORE WA TEPPEI [id.]), Shin'ei Doga/A Production per Nippon Animation – *sport* – 28 episodi – 1977-'78.

IPPOTOMMASO (KABATOTTO), Tatsunoko – *animali* – 558 episodi – 1971-'72.

ISABELLE DE PARIS (PARIS NO ISABELLE [ISABELLE DI PARIGI]), Dax – *feuilleton* – 13 episodi – 1979.

ISOLA DEL TESORO, L' (TAKARAJIMA [id.]), Tokyo Movie Shinsha – *classico* – 26 episodi – 1978-'79.

I-ZENBORG (KYORYU DAISENSO AI-ZENBORG [AI-ZENBORG, LA GRANDE GUERRA DEI DINOSAURI]), Oka Studio per Tsubaraya – *fantascienza* – 39 episodi – 1977-'78.

JANE E MICCI (SASURAI NO TAIYO [IL SOLE VAGABONDO]), Mushi – *soap-opera* – 26 episodi – 1971.

JEEG ROBOT D'ACCIAIO (KOTETSU JEEG [JEEG D'ACCIAIO]), Toei Doga – *robot* – 46 episodi – 1975-'76.

JENNY LA TENNISTA/JENNY JENNY (prima serie) (*ACE* O NERAE! [PUNTA ALL'*ACE*!]), Tokyo Movie – *sport* – 26 episodi – 1973-'74.
OAV inseriti, dagli adattatori italiani, nella serie televisiva:
– (*ACE* O NERAE! II – STAGE ONE [PUNTA ALL'*ACE*! II: ATTO I]), Tokyo Movie Shinsha – *sport* – 1988, 75'.
– (*ACE* O NERAE! II – STAGE TWO [PUNTA ALL'*ACE*! II: ATTO II]), Tokyo Movie Shinsha – *sport* – 1988, 50'.
– (*ACE* O NERAE! II – STAGE THREE [PUNTA ALL'*ACE*! II: ATTO III]), Tokyo Movie Shinsha – *sport* – 1988, 25', Bandai.
– (*ACE* O NERAE! II – STAGE FIVE [PUNTA ALL'*ACE*! II: ATTO V]), Tokyo Movie Shinsha – *sport* – 1988, 50', Bandai.
– (*ACE* O NERAE! II – STAGE SIX [PUNTA ALL'*ACE*! II: ATTO VI]), Tokyo Movie Shinsha – *sport* – 1988, 50', Bandai.

JET ROBOT (GETTER ROBOT G), Toei Doga – *robot* – 39 episodi – 1975-'76.

JOHNNY —> È QUASI MAGIA JOHNNY.

JUDO BOY (KURENAI SANSHIRO [id.]), Tatsunoko – *sport/avventura* – 26 episodi – 1969.

JULIE, ROSA DI BOSCO (NOBARA NO JULIE [JULIE, ROSA DI CAMPO]), Dax – *soap-opera* – 13 episodi – 1979.

JUNI PEPERINA INVENTATUTTO (HAI! STEP JUN [ECCOMI, STEP JUN!]), Toei Doga – *soap-opera* – 45 episodi – 1985-'86.

KAMUI —> INVINCIBILE NINJA KAMUI, L'.

KATHY —> DOLCE KATHY.

KEN IL GUERRIERO (prima serie) (SEKIMATSU KYUYOSHU DENSETSU – HOKUTO NO KEN [LA LEGGENDA DEL MESSIA DELLA FINE DEL MONDO – IL COLPO DELL'ORSA MAGGIORE]), Toei Doga – *avventura/fantascienza* – 109 episodi – 1984-'87.
(seconda serie) (SEKIMATSU KYUYOSHU DENSETSU – HOKUTO NO KEN II [LA LEGGENDA DEL MESSIA DELLA FINE DEL MONDO – IL COLPO DELL'ORSA MAGGIORE II]), Toei Doga – *avventura/fantascienza* – 43 episodi – 1987-'88.
Edizione italiana: 48 videocassette (3 epp. cad.), Milano, Hobby & Work.

KIMBA IL LEONE BIANCO (prima serie) (JUNGLE TAITEI [L'IMPERATORE DELLA GIUNGLA]), Mushi – *avventura* – 52 episodi – 1965-'66.

KISS ME LICIA (AI SHITE NIGHT [AMAMI DI NOTTE]), Toei Doga – *soap-opera* – 42 episodi – 1983-'84.

KUM KUM (WANPAKU OMUKASHI – KUM KUM [KUM KUM: LA PREISTORIA MOVIMENTATA]), ITC Japan – *bambini* – 26 episodi – 1975-'76.

KYASHAN, RAGAZZO ANDROIDE (SHINZO NINGEN CASHERN [CASHERN, L'UOMO DAL NUOVO CORPO]), Tatsunoko – *fantascienza* – 35 episodi – 1973-'74.
Edizione italiana: *Kyashan*, «Yamato Series tv», 7 videocassette in cof. (5 episodi cad.).

KYOKO —> CARA DOLCE KYOKO.

LADY GEORGIE (id.), Tokyo Movie Shinsha – *feuilleton/soap-opera* – 45 episodi – 1983-'84.

LADY OSCAR/UNA SPADA PER LADY OSCAR (VERSAILLES NO BARA [LA ROSA DI VERSAILLES]), Tokyo Movie Shinsha – *feuilleton* – 40 episodi – 1979-'80.

LALABEL (MAHO SHOJO LALABEL [LALABEL, LA RAGAZZA MAGICA]), Toei Doga – *magia* – 49 episodi – 1980-'81.

LAMÙ/SUPER LAMÙ (URUSEIYATSURA [IL POPOLO CHIASSOSO DELLA STELLA URU]), Studio Pierrot per Kitty Film – *umorismo/soap-opera* – 218 episodi – 1981-'86.
Edizione italiana: 20 videocassette in cof., Milano, Yamato video.

LAURA (SOGEN NO SHOJO LAURA [LAURA, LA RAGAZZA DELLA PRATERIA]), Nippon Animation – *classico/soap-opera* – 26 episodi – 1975-'76.

LICIA —> KISS ME LICIA.

LILLY —> BON BON MAGICI DI LILLY, I.

LOVELY SARAH (SHOKOJO SARAH [SIGNORINA SARAH]), Nippon Animation – *classico/feuilleton* – 46 episodi – 1985.

LUCY MAY (MINAMI NO NIJI NO LUCY [LUCY, L'ARCOBALENO DEL SUD]), Nippon Animation – *classico* – 50 episodi – 1982.

LULÙ, L'ANGELO DEI FIORI (HANA NO KO LUN LUN [LUN LUN, LA BAMBINA DEI FIORI]), Toei Doga – *magia* – 50 episodi – 1979-'80.

LUPIN III (prima serie) (LUPIN SANSEI [id.]), Tokyo Movie – *avventura* – 23 episodi – 1971-'72.
Edizione italiana: 12 videocassette, Milano, Hbby & Work.

LUPIN III, LE NUOVE AVVENTURE DI (seconda serie) (LUPIN SANSEI [LUPIN III]), Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 155 episodi – 1977-'80.

LUPIN, L'INCORREGIBILE LUPIN (terza serie) (LUPIN SANSEI – PART III [LUPIN III, PARTE III]), Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 49 episodi – 1984-'85.

MADEMOISELLE ANNE (HAIKARASAN GA TORU [PASSA LA RAGAZZA ALLA MODA]), Nippon Animation – *feuilleton/soap-opera* – 44 episodi – 1978-'79.

MAGICA MAGICA EMI (MAHO NO STAR MAGICAL EMI [MAGICA EMI, LA STELLA DELLA MAGIA]), Studio Pierrot – *magia* – 38 episodi – 1985.

MAGICO MONDO DI GIGI, IL (MAHO NO PRINCESS MINKI MOMO [MINKY MOMO, LA PRINCIPESSA DELLA MAGIA]), Ashi – magia – 63 episodi – 1982-'83.

MARCO (HAHA O TAZUNETE SANZENRI [DODICIMILA CHILOMETRI ALLA RICERCA DELLA MAMMA]), Nippon Animation – *classico/feuilleton* – 52 episodi – 1976.

MARCO POLO, LE NUOVE AVVENTURE DI (ANIMATION KIKO – MARCO POLO NO BOKEN [IL LIBRO DI VIAGGIO ANIMATO: LE NUOVE AVVENTURE DI MARCO POLO]), M.K./Mad House – *avventura/ classico/storia* – 43 episodi – 1979-'80.

MAYA —> GRANDE SOGNO DI MAYA, IL.

MAZINGA Z (MAZINGER Z), Toei Doga – *robot* – 92 episodi – 1972-'74.
Cfr. anche GRANDE MAZINGA, IL.

MEMOLE DOLCE MEMOLE (TONGARIBOSHI NO MEMOL [MEMOL DAL CAPPELLO A PUNTA]), Toei Doga – *bambini* – 49 episodi – 1984-'85.

MILA E SHIRO, DUE CUORI NELLA PALLAVOLO (ATTACKER YOU! [id.]), Knack – *sport* – 58 episodi – 1984.

MILLY UN GIORNO DOPO L'ALTRO (LADY LADY), Toei Doga – *soap-opera* – 21 episodi – 1987-'88.

MIMÌ E LA NAZIONALE DI PALLA A VOLO/QUELLA MAGNIFICA DOZZINA/LA FANTASTICA MIMÌ (ATTACK NUMBER 1 [id.]), Tokyo Movie – *sport* – 104 episodi – 1969-'71.

MIMÌ E LE RAGAZZE DELLA PALLAVOLO (ASHITA E ATTACK [ATTACCO VERSO IL DOMANI]), Nippon Animation – *sport* – 23 episodi – 1977.

MINÙ —> AVVENTURE DELLA DOLCE MINÙ, LE.

MONDO DI MAGIA, UN (HIMITSU NO AKKOCHAN [LA PICCOLA AKKO DAL SEGRETO]), Toei Doga – *magia* – 61 episodi – 1988-'89.
Cfr. anche CHAPPY (che ne costituisce la prima serie).

MOTORI IN PISTA (F), Kitty Film – *sport* – 31 episodi – 1988.

NANÀ SUPERGIRL (NANAKO S.O.S. [id.]), Kokusai eigasha – *umorismo/soap-opera* – 39 episodi – 1983.

NEL REGNO DI OZ (OZ NO MAHOTSUKAI [IL MAGO DI OZ]), Panmedia – *classico* – 52 episodi – 1986-'87.

NUOVE AVVENTURE DI PINOCCHIO, LE (KASHI NO KI MOKKU [MOKKU DELLA QUERCIA]), Tatsunoko – *classico* – 52 episodi – 1972.

OCCHI DI GATTO (prima serie) (CAT'S EYE [id.]), Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 36 episodi – 1983-'84.
– (seconda serie) (CAT'S EYE [id.]), Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 37 episodi – 1984-'85.

PALLA AL CENTRO PER RUDY (GANBARE! KICKERS [FORZA, CALCIATORI!]), Studio Pierrot – *sport* – 23 episodi – 1986.

PAT, LA RAGAZZA DEL BASEBALL (YAKYUKYO NO UTA [IL POEMA DI UN PATITO DEL BASEBALL]), Tsushida Prod. per Nippon Animation – *sport* – 50 episodi – 1978-'79.

PAUL E NINA —> FANTASTICO MONDO DI PAUL, IL.

PÉLINE STORY (PÉLINE MONOGATARI [LA STORIA DI PÉLINE]), Nippon Animation – *classico/feuilleton* – 52 episodi – 1978.

PICCOLE DONNE (WAKAKUSA NO YONSHIMAI [QUATTRO SORELLE]), Toei Doga – *classico* – 26 episodi – 1981.

PICCOLO LORD (SHOKOSHI CEDEY [IL SIGNORINO CEDEY]), Nippon Animation – *classico* – 43 episodi – 1988.

PICCOLO PRINCIPE (HOSHI NO OJISAMA PETIT PRINCE [PETIT PRINCE, IL PRINCIPE DELLE STELLE]), Knack – *classico* – 39 episodi – 1978-'79.

PINOCCHIO —> BAMBINO PINOCCHIO e NUOVE AVVENTURE DI PINOCCHIO, LE.

POLLON —> C'ERA UNA VOLTA POLLON.

POLLYANNA (AI SHOJO POLLYANNA MONOGATARI [LE AVVENTURE DELLAPICCOLA ADORABILE POLLYANNA]), Nippon Animation – *classico* – 51 episodi – 1986.

PRENDI IL MONDO E VAI (TOUCH [ID.]), Group Tack/Toho – *soap-opera/sport* – 101 episodi – 1985-'87.

PRINCIPESSA ZAFFIRO, LA (RIBBON NO KISHI [IL CAVALIERE COL FIOCCO]), Mushi – *feuilleton* – 52 episodi – 1967-'68.

QUELLA MAGNIFICA DOZZINA —> MIMÌ E LA NAZIONALE DI PALLA A VOLO.

QUESTA ALLEGRA GIOVENTÙ (HYATARI RYOKO [UN BELLISSIMO RAGGIO DI SOLE]), Group Tack – *soap-opera/sport* – 48 episodi – 1987-'88.

RANSIE, LA STREGA (TOKIMEKI TONIGHT [EMOZIONE NOTTURNA]), Group Tack per Toho – *magia* – 34 episodi – 1982-'83.

RASCAL, IL MIO AMICO ORSETTO (ARAIGUMA RASCAL [IL PROCIONE RASCAL]), Nippon Animation – *classico* – 52 episodi – 1977.

REMÌ (RITTAI ANIME IENAKI KO [ANIMAZIONE 3D: BAMBINO SENZA FAMIGLIA]), Tokyo Movie Shinsha – *classico/feuilleton* – 52 episodi – 1977-'78.

ROBOTECH (prima serie) (CHOJIKU YOSAI MACROSS [MACROSS, LA COLOSSALE FORTEZZA]), Tatsunoko – *fantascienza/robot* – 36 episodi – 1982-'83.
– (seconda serie) (CHOJIKU KIDAN SOUTHERN CROSS [SOUTHERN CROSS, SUPER TRUPPA SPAZIALE]), Tatsunoko – *fantascienza/robot* – 23 episodi – 1984.
– (terza serie) (KIKOSOSEIKI MOSPEADA [MOSPEADA, GLI ARRAMPICATORI DELLA GENESI]), Tatsunoko – *fantascienza/robot* – 25 episodi – 1983-'84.
Edizione italiana: 42 videocassette, Milano, Yamato Video.

ROCKY JOE (prima serie) (ASHITA NO JO [JOE DEL DOMANI]), Mushi – *sport* – 79 episodi – 1970.

ROCKY JOE IL CAMPIONE (seconda serie) (ASHITA NO JO II [JOE DEL DOMANI II]), Tokyo Movie Shinsha – *sport* – 47 episodi – 1980-'81.

RYU, IL RAGAZZO DELLE CAVERNE (GENSHI SHONEN RYU [IL RAGAZZO PRIMITIVO RYU]), Toei Doga – *avventura* – 22 episodi – 1971-'72.

SALLY LA MAGA (MAHOTSUKAI SALLY [id.]), Toei Doga – *magia* – 92 episodi – 1966-'68.

SAM IL RAGAZZO DEL WEST (KOIA NO SHONEN ISAMU [ISAMU, IL RAGAZZO DELLA SELVAGGIA FRATERIA]), Tokyo Movie – *avventura* – 52 episodi – 1973-'74.

SAMPEI, RAGAZZO PESCATORE (TSURIKICHI SANPEI [SANPEI, APPASSIONATO PESCATORE]), Nippon animation – *sport* – 109 episodi – 1980-'82.

SANDY DAI MILLE COLORI (MAHO NO IDOL PASTEL YUMI [PASTEL YUMI, L'IDOLO DELLA MAGIA]), Studio Pierrot – *magia* – 26 episodi – 1986.

SANDYBELL —> HELLO, SANDYBELL.

SARAH —> LOVELY SARAH.

SASUKE, IL PICCOLO NINJA (SASUKE), TCJ – *avventura* – 29 episodi – 1968-'69.

SCOIATTOLO BANNER, LO (SEATON DOBOTSUKI – RISU NO BANNER [IL DIARIO DEGLI ANIMALI DI SEATON: LO SCOIATTOLO BANNER]), Nippon Animation – *bambini* – 26 episodi – 1979.

SPACE ROBOT (GETTER ROBOT), Toei Doga – *robot* – 51 episodi – 1974-'75.

SPADA DI KING ARTHUR, LA (prima serie) (ENTAKU NO KISHI MONOGATARI MOERO ARTHUR [LA STORIA DEL CAVALIERE DELLA TAVOLA ROTONDA: BRILLA, ARTHUR]), Toei Doga – *avventura/classico* – 30 episodi – 1979-'80.
– (seconda serie) (MOERO ARTHUR – HAKUBA NO OJI [BRILLA, ARTHUR! IL PRIN-

CIPE DAL CAVALLO BIANCO]), Toei Doga – *avventura/classico* – 22 episodi – 1980.
SPANK —> HELLO, SPANK.
SPECCHIO MAGICO, LO (HIMITSU NO AKKO-CHAN [IL SEGRETO DELLA PICCOLA AKKO]), Toei – *magia* – 94 episodi – 1969-'70.
STAR BLAZERS (prima serie) (UCHU SENKAN YAMATO [L'INCROCIATORE SPAZIALE YAMATO]), Academy Seisaki – *fantascienza* – 26 episodi – 1974-'75.
– (seconda serie) (UCHU SENKAN YAMATO II [L'INCROCIATORE SPAZIALE YAMATO II]), Office Academy – *fantascienza* – 26 episodi – 1978-'79.
STAR BLAZERS II (terza serie) (UCHU SENKAN YAMATO III [L'INCROCIATORE SPAZIALE YAMATO III]), Office Academy – *fantascienza* – 25 episodi – 1980-'81.
STARZINGER (SF *SAIYUKI* STARZINGER [IL *SAIYUKI* FANTASCIENTIFICO STARZINGER]), Toei Doga – *fantascienza* – 64 episodi – 1978-'79.
– (seconda serie) (SF SAIYUKI STARZINGER II [IL SAIYUKI FANTASCIENTIFICO STARZINGER II]), Toei Doga – *fantascienza/supereroi* – 7 episodi – 1979.
SUGAR —> FORZA SUGAR.
SUI MONTI CON ANNETTE (ALPES MONOGATARI – WATASHI NO ANNETTE [STORIA ALPINA: LA MIA ANNETTE]), Nippon Animation – *classico* – 52 episodi – 1983.
SUPERCAR GATTIGER (CHO SUPERCAR GATTIGER [GATTIGER, LA POTENTE SUPERAUTO]), Wako – *sport/fantascienza* – 20 episodi – 1977-'78.
SUPERKID, EROE BAMBINO (PAAMAN [id.]), Shin'ei Doga – *bambini* – 1983-'85.
TANSOR 5 (KAKAGU BOKENTAI TANSER 5 [LE AVVENTURE DEL TEAM SCIENTIFICO TANSOR 5]), Nippon Sunrise – *fantascienza* – 34 episodi – 1979-'80.
TEKKAMAN (UCHU NO KISHI TEKKAMAN [IL CAVALIERE DELLO SPAZIO TEKKAMAN]), Tatsunoko – *fantascienza* – 26 episodi – 1975.
Edizione italiana: *Tekkaman*, «Yamato Series tv», 7 videocassette in cof.
TEPPEI —> IO SONO TEPPEI.
TIGER MASK II (TIGER MASK NISEI [id.]), Toei Doga – *sport* – 31 episodi – 1981-'82.
Cfr. UOMO TIGRE, IL CAMPIONE (che ne costituisce la prima serie).
Edizione italiana: 15 videocassette, Milano, Hobby & Work.
TIME MACHINE (TIME BOKAN [id.]), Tatsunoko – *robot/umorismo* – 65 episodi – 1975-'76.
TOMMY LA STELLA DEI GIANTS (KYOJIN NO HOSHI [LA STELLA DEI KYOJIN]), Tokyo Movie – *sport* – 182 episodi – 1968-'71.
– (seconda serie) (SHIN KYOJIN NO HOSHI II [LA STELLA DEI KYOJIN II – NUOVA SERIE]), Tokyo Movie Shinsha – *sport* – 23 episodi – 1979.
TOM STORY (TOM SAWYER NO BOKEN [LE AVVENTURE DI TOM SAWYER]), Nippon Animation – *classico* – 51 episodi – 1980.
TOPO GIGIO (id.), Nippon Animation – *bambini* – 22 episodi – 1988.
TORITON (UMI NO TRITON [TRITON DEL MARE]), Animation Staff Room – *avventura* – 27 episodi – 1972.
TRANSFORMERS (prima serie) (TATAKAE! CHOROBOT SEIMETAI TRANSFORMER [SUPER ROBOT VIVENTI TRANSFORMER, COMBATTETE!]), Toei Doga/Marvel-Hasbro – *robot* – 100 episodi – 1985-'86.
– (seconda serie) (TATAKAE! CHOROBOT SEIMEITAI AI TRANSFORMER 2010 [SUPER ROBOT VIVENTI TRANSFORMER 2010, COMBATTETE!]), Toei Doga/Marvel – *robot* – 35 episodi – 1986-'87.
– (terza serie) (TRANSFORMERS THE HEAD MASTERS [id.]), Toei Doga per Takara – *robot* – 35 episodi – 1987-'88.
TRIDER G7 —> INVINCIBILE ROBOT TRIDER G7, L'.
TULIPANO NERO, IL (LA SEINE NO HOSHI [LA STELLA DELLA SENNA]), Unimax – *avventura* – 39 episodi – 1975.
THUNDERBIRD 2086 (KAGAKU KYUJOTAI TECHNOBOYJER [TECHNOBOYJER, LA PATTUGLIA SCIENTIFICA DI SALVATAGGIO]), Jin – *fantascienza* – 18 episodi – 1982.
UCCELLINO AZZURRO, L' (MAETERLINCK NO AOITORI – TILTIL MITYL NO BOKEN RYOKO [L'UCCELLINO AZZURRO DI MAETERLINCK: IL VIAGGIO AVVENTUROSO DI TILTIL E MITYL]), Academy Seisaku – *classico* – 26 episodi – 1980.
ULISSE 31 (UCHU DENSETSU ULYSSES XXXI [ULISSE XXXI, LA LEGGENDA DELLO SPAZIO]), Tokyo Movie Shinsha – *fantascienza* – 31 episodi – 1988.
UNA PER TUTTE, TUTTE PER UNA (AI NO WAKAKUSA MONOGATARI [LA ROMANTICA STORIA DELLE PICCOLE DONNE]), Nippon Animation – *classico* – 48 episodi – 1987-'88.

UOMO TIGRE, IL CAMPIONE (TIGER MASK), Toei Doga – *sport* – 105 episodi – 1969-'71.
Edizione italiana: 52 videocassette, Milano, Hobby & Work.
UFO DIAPOLON (UFO SENSHI DIAPOLON [GUERRIERO UFO DIAPOLON]), Eiken – *robot* – 47 episodi – 1976-'77.
VICKY IL VICHINGO (CHIISANA VICKING VICKE [VICKE, PICCOLO VICHINGO]), Toei/Munchen Merchandising – *bambini* – 78 episodi – 1974.
VOLTRON —> GOLION/VOLTRON.
YATTAMAN (TIME BOKAN SERIES YATTAMAN [LA SERIE DELLE MACCHINE DEL TEMPO: YATTAMAN]), Tatsunoko – *robot/umorismo* – 108 episodi – 1977-'79.
ZAFFIRO —> PRINCIPESSA ZAFFIRO, LA.
ZAMBOT 3 (MUTEKI CHOJIN ZANBOT 3 [ZANBOT 3, L'INVINCIBILE SUPERUOMO]), Nippon Sunrise – *robot* – 23 episodi – 1977-'78.
Edizione italiana: 3 videocassette in cof., Bologna, Dynamic Italia.

Anime cinematografici

ADDIO GALAXY EXPRESS 999 – CAPOLINEA ANDROMEDA (SAYONARA GINGA TETSUDO 999 – ANDROMEDA SHUCHAKUEKI [id.]), Toei Doga – *fantascienza* – 1981, 130'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Bologna, Yamato Video.
ADDIO YAMATO (SARABA! UCHU SENKAN YAMATO AI NO SENSHI TACHI [ARRIVEDERCI, INCROCIATORE SPAZIALE YAMATO: I GUERRIERI DELL'AMORE]), Office Academy – fantascienza – 1978, 150'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato Video.
AKIRA (id.), Tokyo Movie Shinsha per Kodansha – *fantascienza* – 1988, 124'.
ALI BABA E I QUARANTA LADRONI (ALI BABA TO YONJUPPIKI NO TOZOKU [id.]), Toei Doga – *classico* – 1971, 55'.
ALLEGRI PIRATI DELL'ISOLA DEL TESORO, GLI (DOBUTSU TAKARAJIMA [L'ISOLA DEL TESORO IN VERSIONE CON ANIMALI]), Toei Doga – *avventura* – 1971, 78'.
ANJU TO ZUSHIOMARU (ANJU E ZUSHIOMARU), Toei Doga – *avventura* – 1961, 83'.
Edizione italiana: *Robin e i due moschettieri e mezzo*.
ARCADIA DELLA MIA GIOVINEZZA, L' (WAGA SEISHUN NO ARCADIA [id.]), Toei Doga per Tokyu – *fantascienza* – 1982, 117'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., 120' ca, Milano, Yamato Video.
BALDIOS THE MOVIE (UCHU SENSHI BALDIOS [BALDIOS IL GUERRIERO SPAZIALE]), Ashi – *robot* – 1981, 120'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato.
CONTINUAVANO A CHIAMARLO IL GATTO CON GLI STIVALI (NAGAGUTSU SANJUSHI [I TRE MOSCHETTIERI CON GLI STIVALI]), Toei Doga – *avventura* – 1972, 53'.
CORAZZATA SPAZIALE YAMATO (UCHU SENKAN YAMATO [id.]), Office Academy – fantascienza – 1977, 130'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato Video.
DODICI MESI, I (MORI WA IKITEIRU [LA FORESTA CHE VIVE]), Toei Doga – *bambini* – 1980, 64'.
DORAEMON ESPLORA LO SPAZIO (DORAEMON – NOBITA NO UCHUKAITAKUSHU [DORAEMON: LA STORIA SPAZIALE DI NOBITA]), Shin'ei Doga – *bambini* – 1981, 91'.
Prima versione italiana: *special* televisivo.
DORAEMON NEL PAESE PREISTORICO (DORAEMON – NOBITA NO KYORYU [DORAEMON: IL DINOSAURO DI NOBITA]), Shin'ei Doga – *bambini* – 1980, 92'.
Prima versione italiana: *special* televisivo.
GATTO CON GLI STIVALI, IL (NAGAGUTSU O HAITA NEKO [id.]), Toei Doga – *classico* – 1969, 80'.
GATTO CON GLI STIVALI IN GIRO PER IL MONDO, IL (NAGAGUTSU O HAITA NEKO 80 NICHIKAN SEKAI ISSHU [IL GATTO CON GLI STIVALI: IL GIRO DEL MONDO IN 80 GIORNI]), Toei Doga – *avventura* – 1976, 68'.
GRANDE MAZINGA CONTRO GETTA ROBOT G, IL (GREAT MAZINGER TAI GETTER ROBOT G – KUCHU DAIGEKITOTSU [IL GRANDE MAZINGER CONTRO GETTER ROBOT G, IL GRANDE SCONTRO NELLO SPAZIO]), Toei Doga – *robot* – 1975, 24'.
Prima versione italiana: primo episodio del film «collage» *Ufo Robot contro gli invasori spaziali*.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof. rig., 50' ca. (film in doppia versione: con doppiaggio che propone i nomi originali giapponesi e doppiaggio

che adotta gli adattamenti italiani delle serie trasmesse in Italia dal 1980), Bologna, Dynamic Italia, 1999.

GRANDE MAZINGA CONTRO GETTA ROBOT, IL (GREAT MAZINGER TAI GETTER ROBOT [IL GRANDE MAZINGER CONTRO GETTER ROBOT]), Toei Doga – robot – 1975, 30'.
Prima versione italiana: terzo episodio del film «collage» *Mazinga contro gli Ufo Robot.*
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof. rig., 65' ca. (film in doppia versione: con doppiaggio che propone i nomi originali giapponesi e doppiaggio che adotta gli adattamenti italiani delle serie trasmesse in Italia dal 1980), Bologna, Dynamic Italia, 1999.

HAKUJADEN (LA LEGGENDA DEL SERPENTE BIANCO), Toei Doga – *classico* – 1958, 78'.

HAKUCHO NO OJI (I PRINCIPI DEI CIGNI), Toei Doga – classico – 1977, 62'.
Versione italiana: *Heidi diventa principessa*, film cinematografico.

HURRICANE POLYMAR – HOLY BLOOD, Tatsunoko – fantascienza – 1996, 60'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato video.

LEO IL RE DELLA GIUNGLA (JUNGLE TAITEI [L'IMPERATORE DELLA GIUNGLA]), Mushi – *avventura* – 1966, 65'.

LUPIN III E LA PIETRA DELLA SAGGEZZA (LUPIN SANSEI MAMOO NO ICHIHEN [LUPIN III: LA PRIMA COPIA DI MAMOO]), Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 1978, 97'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato.

LUPIN III: IL CASTELLO DI CAGLIOSTRO (LUPIN SANSEI CAGLIOSTRO NO SHIRO [LUPIN III: IL CASTELLO DI CAGLIOSTRO]), Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 1979, 100'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato Video.

LUPIN III: LA LEGGENDA DELL'ORO DI BABILONIA (LUPIN SANSEI – BABILON NO OGON DENSETSU [LUPIN III: LA LEGGENDA DELL'ORO DI BABILONIA]), Tokyo Movie Shinsha – *avventura* – 1985, 100'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato Video.

MAZINGA Z CONTRO DEVILMAN (MAZINGER Z TAI DEVILMAN [id.]), Toei Doga – *robot* – 1973, 43'.
Prima versione italiana: primo episodio del film «collage» *Mazinga contro gli Ufo Robot.*
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof. rig., 100' ca. (film in doppia versione: con doppiaggio che propone i nomi originali giapponesi e doppiaggio che adotta gli adattamenti italiani delle serie trasmesse in Italia dal 1980), Bologna, Dynamic Italia, 1998.

MAZINGA Z CONTRO IL GENERALE NERO (MAZINGER Z TAI ANKOKU DAISHOGUN [MAZINGER Z CONTRO IL GRAN GENERALE NERO]), Toei Doga – *robot* – 1974, 43'.
Prima versione italiana: primo episodio del film «collage» *Ufo Robot contro gli invasori spaziali.*
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof. rig., 100' ca. (film in doppia versione: con doppiaggio che propone i nomi originali giapponesi e doppiaggio che adotta gli adattamenti italiani delle serie trasmesse in Italia dal 1980), Bologna, Dynamic Italia, 1998.

NAUSICAÄ DELLA VALLE DEL VENTO (KAZE NO TANI NO NAUSICAÄ), Top Kraft – *fantascienza* – 1984, 118'.

PORCO ROSSO (KURENAI NO BUTA), Ghibli – *avventura* – 1992, 93'.

ROCKY JOE, L'ULTIMO ROUND (ASHITA NO JO II [JOE DEL DOMANI II]), Tokyo Movie Shinsha – *sport* – 1981, 120'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato video.

SAIYUKI (VIAGGIO VERSO L'OVEST), Toei Doga – *classico* – 1960, 88'.
Edizione italiana: *Le tredici fatiche di Ercolino.*

SENZA FAMIGLIA (CHIBIKKO REMI TO MEIKEN CAPI [IL PICCOLO REMÌ E IL FEDELE CANE CAPI]), Toei – *classico* – 1970, 81'.

SIMBAD IL MARINAIO (ARABIAN NIGHT SINDBAD NO BOKEN [NOTTE ARABA: LE AVVENURE DI SINDBAD]), Toei Doga – *classico* – 1962, 81'.

UFO ROBOT GOLDRAKE CONTRO IL GRANDE MAZINGA (UFO ROBOT GRENDIZER TAI GREAT MAZINGER [id.]), Toei Doga – *robot* – 1976, 27'.
Prima versione italiana: secondo episodio del film «collage» *Mazinga contro gli Ufo Robot.*
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof. rig., 55' ca. (film in doppia versione: con doppiaggio che propone i nomi originali giapponesi e doppiaggio che adotta gli adattamenti italiani delle serie trasmesse in Italia dal 1978), Bologna, Dynamic Italia, 1998.

UFO ROBOT GOLDRAKE, GETTA ROBOT G E IL GRANDE MAZINGA: LA BATTAGLIA DECISIVA DEL GRANDE MOSTRO DEL MARE (GRENDIZER, GETTER ROBOT G, GREAT MAZINGER – KESSEN DAIKAIJU [id.]), Toei Doga – 1976, 31'.
Prima versione italiana: secondo episodio del film «collage» *Ufo Robot contro gli invasori spaziali.*
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof. rig., 60' ca. (film in doppia versione: con doppiaggio che propone i nomi originali giapponesi e doppiaggio che adotta gli adattamenti italiani delle serie trasmesse in Italia dal 1978), Bologna, Dynamic Italia, 1998.

URUSEIYATSURA LAST MOVIE – BOY MEETS GIRL, Magic Bus – *umorismo/soap-opera* – 1988, 40'.

YAMATO IL NUOVO VIAGGIO (UCHU SENKAN YAMATO ARATANARU TABIDACHI [CORAZZATA SPAZIALE YAMATO: LA NUOVA PARTENZA]), Office Academy – *fantascienza* – 1979, 120'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato Video.

YAMATO PER SEMPRE (YAMATO YO TOWA NI [id.]), Accademy Seisaku – *fantascienza* – 1980, 148'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato Video.

YAMATO L'ULTIMA BATTAGLIA (UCHU SENKAN YAMATO KANKETSUHEN [CORAZZATA SFAZIALE YAMATO: CAPITOLO FINALE]), Toei Doga per Westcape – *fantascienza* – 1983, 160'.
Edizione italiana: 1 videocassetta in cof., Milano, Yamato Video.

Musica

Questo è un elenco degli autori, gruppi, cantanti e sigle degli *anime* giunti in Italia. Per quanto particolareggiato, esso non è esaustivo poiché parte dei dati si trovano oggi negli archivi di società di doppiaggio o di case discografiche ormai fallite e sono quindi irrecuperabili. Per quanto ci è risultato possibile, si è cercato di sistematizzare i titoli in base alla tipologia di autori: ad es. la sigla *Godam* è presente sia sotto i Cavalieri del Re che la eseguono, sia sotto Riccardo Zara che ne è l'autore.
Ricerca a cura di *Paolo Bozzola.*

Gruppi

I Cavalieri del Re: Riccardo Zara, Clara Maria Teresa Serina, Jonathan Samuel Zara e Guiomar Serena Serina.
La spada di King Arthur / Blue Noah (Superobots), RCA, et al. 1981 – *Kimba il leone bianco*, 1981 – *Sasuke*, RCA 1982 – *Lady Oscar / Lady Oscar* (Versione strumentale), RCA 1982 – *Il libro Cuore / L'isola dei Robinson*, RCA 1982 – *Chappy / Cyborg, i nove supermagnifici* (Nico Fidenco), RCA 1982 – *Superauto Mach 5 go go go* (Guiomar) / *Calendar man*, RCA 1982 – *Moby Dick 5*, RCA 1983 – *Tyltyl, Mytyl e l'uccellino azzurro* (Georgia Lepore) / *La ballata di Fiorellino*, RCA 1983 – *Yattaman / Mr. Baseball* (Happy Gang), RCA 1983 – *Mademoiselle Anne* (Le Mele Verdi) / *Coccinella*, RCA 1984 – *Ugo re del judo*, 1984 – *Godam*, 1984 – *Nino il mio amico ninja*, 1984 – *Devilman*, 1985 – *Il fichissimo del baseball*, 1985 – *Ransie la strega*, 1985 – *Gigi la trottola / I predatori del tempo*, Durium 1986.

Le Mele Verdi: Maria Francesca Peroni, Sabrina Guida, Delia Pascucci, Liliana Alberizzi, Cristina Cozzi, Valeria Magugliani, Elena Gatti, Lia Maiorca, Laura Trambaiolo, Marta Fusaro, Maddalena Palladino e Chiara Palladino.
La famiglia di Barbapapà (Roberto Vecchioni e Le Mele Verdi), Philips 1974 – *La banda dei ranocchi / Ippotommaso*, RCA 1980 – *Gli gnomi delle montagne / Belfy e Lillibit*, RCA 1981 – *Il dottor Slump ed Arale* (Rocking Horse) / *Pat, la ragazza del baseball*, RCA 1983 – *Sandybell* (Stefi e Le Mele Verdi) / *Sandybell* (Strumentale), RCA 1983 – *Mademoiselle Anne* – *Ikkyusan il piccolo bonzo.*

Rocking Horse
Candy Candy / Lucy, RCA 1980 – *Supercar Gattiger* (Superobots) / *Mysha*, RCA 1981 – *Lulù un angelo tra i fiori / Toriton*, RCA 1981 – *Sampei*, RCA 1982 – *Il dottor Slump ed Arale / Pat, la ragazza del baseball* (Le Mele Verdi), RCA 1983 – *Forza Sugar!*, RCA 1983 – *Lalabel.*

Superobots
Il grande Mazinger / Jeeg Robot, RCA 1979 – *Ken Falco / Guerre fra galassie*, RCA 1979 – *Grand Prix e il campionissimo / Daltanious*, RCA 1981 – *Supercar Gattiger / Mysha*, (Rocking Horse), RCA 1981 – *La spada di King Arthur* (I Cavalieri del Re) / *Blue Noah*, RCA 1981 – *Trider G7 / Tamagon risolvetutto* (Sara Kappa), RCA 1981 – *Gordian / Ufo Diapolon*, RCA 1981 – *Koseidon / Starzinger*, RCA 1981 – *All'età della pietra* (Sara & Co) / *Superobot 28*, RCA 1984 – *Babyl Junior.*
Galaxy Group
Astroganga – Mazinga Z.
I Minirobot
Gackeen robot magnetico – Jet Robot – Kum Kum (I piccoli antenati) – *Space Robot.*
Oliver Onions
D'Artacan – Doraemon, gatto cosmico / La Canzone di Doraemon – Galaxy Express 999 – Il giro del mondo di Willy Fog – Marco Polo / L'Oriente di Marco Polo – Rocky Joe (Gli amici di Joe) – *Ruy il piccolo Cid* (con Benedetta).

Solisti

Cristina D'Avena
Cristina D'Avena / Orchestra e Coro di Augusto Martelli: *Lucy / La regina dei mille anni*, Five 1982 – *New five time / Vola bambino* (Pepero), Five 1983 – *Georgie / Georgie* (Orchestra di Alberto Baldan), Five 1984 – *I ragazzi della Senna / Space Runner* (The Band of Mara), Five 1984 (la seconda canzone è la sigla di *God Mars*) – *Là sui monti con Annette / Bum Bum*, Five 1984 – *Nanà supergirl / Pollon, Pollon combinaguai*, Five 1984 – *Kiss Me Licia*, Five 1985 – *Kiss Me Licia / Kiss Me Licia* (versione strumentale), Five 1985 – *L'incantevole Creamy*, Five 1985 – *Occhi di gatto / Occhi di gatto* (versione strumentale), Five 1985 – *Memole dolce Memole / Memole dolce Memole* (versione strumentale), Five 1985 – *Love me Licia*, Five 1986 – *David gnomo amico mio / Dai vieni qui David*, Five 1986 – *Magica, magica Emi / Holly e Benji due fuoriclasse* (Paolo), Five 1986 – *Alla scoperta di Babbo Natale*, Five 1986 – *Mila & Shiro due cuori nella pallavolo / Lovely Sarah*, Five 1987 – *Sandy dai mille colori*, Five 1987 – *Vola mio Mini Pony / Vola mio Mini Pony* (versione strumentale), Five 1987 – *Licia dolce Licia / Juni peperina inventatutto*, Five 1987 – *Alice nel paese delle meraviglie / Alice nel paese delle meraviglie* (versione strumentale, Five 1987 – *Jem / Gli amici cercafamiglia*, Five 1987 – *Teneramente Licia*, Five 1987 – *Maple Town: un nido di simpatia*, Five 1987 – *Pollyanna / Pollyanna* (versione strumentale, Five 1987 – *Prendi il mondo e vai / Palla al centro per Rudy*, Five 1988 – *Hilary*, Five 1988 – *Lady Lovely*, Five 1988 – *Milly un giorno dopo l'altro / È quasi magia Johnny!*, Five 1989 – *Piccolo Lord*, Five 1989 – *Dolce Candy – Un fiocco per cambiare, un fiocco per sognare – Una spada per Lady Oscar – E un po' magia per Terry e Maggy – Mimì e la nazionale di pallavolo – Che campioni Holly e Benji – Alè Alè Alè o o o – Ciao Sabrina – Cristoforo Colombo – D'Artacan – D'Artagnan e i moschettieri del Re – Dolce Kathy – Dolce Luna – Evelyn e la magia di un sogno d'amore – Evviva Palm Town – Fiocchi di cotone per Jeanie – Flo la piccola Robinson – Hello Spank! – Fiorellino – I Gemelli nel segno del destino – I Puffi – I segreti dell'Isola misteriosa – Il grande sogno di Maya – Il libro della jungla – Il magico mondo di Gigì – Il mistero della pietra azzurra – Il Principe Valiant – Il Tulipano Nero – Jenny Jenny – Lady Georgie – Laura – Le voci della savana – Lisa e Seya – Lo strano mondo di Minì – Lucy May – Mary e il giardino dei misteri – Nel regno di Oz – Papà Gambalunga – Peter Pan – Piccola bianca Sibert – Piccole donne – Piccoli problemi di cuore – Questa allegra gioventù – Rascal, il mio amico orsetto – Robin Hood – Sailor Moon – Sailor Moon e il cristallo del cuore – Sailor Moon e la luna splende – Sailor Moon, petali di stelle – Sally – Simba, è nato un re – Spicchi di cielo fra baffi di fumo – Tanto tempo fa... Gigì – Un incantesimo dischiuso fra i petali del tempo per Rina – Un oceano di avventure – Un regno magico per Sally – Una per tutte, tutte per una – Una porta socchiusa ai confini del sole – Zorro.*
Georgia Lepore
Ryu il ragazzo delle caverne (Fogus) / Un milione di anni fa, CLS 1979 – *Péline story*, RCA 1980 – *Conan*, RCA 1981 – *Sam ragazzo del west* (Nico Fidenco) / *Mimì e le ragazze della pallavolo*, RCA 1982 – *Tyltyl, Mytyl e l'uccellino azzurro / La ballata di Fiorellino* (I Cavalieri del Re), RCA 1983 – *L'ape Magà.*

Nico Fidenco
Don Chuck, il castoro, Meeting 1979 – *Jeremy and Jenny, destra-sinistra / Bem*, WEA 1981 – *Chappy* (I Cavalieri del Re) / *Cyborg, i nove supermagnifici*, RCA 1982 – *Sam ragazzo del west / Mimì e le ragazze della pallavolo* (Georgia Lepore), RCA 1982 – *Microsuperman* (Nico Fidenco e il Coro de «I piccoli cantori di Torre Spaccata») / *Hela supergirl* (Nico e Guendalina e il Coro de «I piccoli cantori di Torre Spaccata»), Traccia 1982.
Giampi Daldello
A tutto gas – Capitan Dick – I cinque samurai – Motori in pista – Il ritorno dei Cavalieri dello Zodiaco, Disco.

Autori

Vince Tempera
Astro robot contatto ypsylon (con L. Albertelli) – *Astro Robot «Quattro supereroi»* (con L. Albertelli) – *Capitan Futuro* (lato a), *Gran Capitano* (lato b) (con L. Albertelli) – *Capitan Harlock* (lato a) – *I corsari delle stelle* (lato b) (con L. Albertelli) – *Daitarn 3* (con L. Albertelli) – *Goldrake* (con L. Albertelli – M. Luca) – *Ufo Robot* (con L. Albertelli – A. Tavolazzi) – *Vega* (con L. Albertelli – E. Bandini – M. Luca) – *Huck e Jim* (con L. Albertelli) – *Marco* (con L. Albertelli) – *Nills Holgerrson* (con L. Albertelli) – *Remi* (con L. Albertelli) – *Tekkaman* (con L. Albertelli).
Riccardo Zara
(tutte le canzoni composte da R. Zara sono presenti nell'elenco relativo ai Cavalieri del Re, cfr. *supra*).
Andrea Lo Vecchio
Astroganga (con M. Detto) – *Baldios* (con Delfino) – *Bia la sfida della magia* (con M. Detto) – *Gundam* (con M. Detto) – *I bon bon magici di Lilly* (con M. Detto) – *Judo Boy* (con M. Detto) – *Sally la maga* (con M. Detto).
Douglas Meakin
Babil Junior (con L. Macchiarella – M. Faser) – *Blue Noah* (con F. Migliacci – A. Tamborrelli) – *Candy Candy* (con L. Macchiarella – M. Fraser) – *Forza Sugar!* (con L. Macchiarella) – *Il Dottor Slump ed Arale* (con L. Macchiarella – M. Fraser) – *Lalabel* (con L. Meinardi) – *Lulù l'angelo tra i fiori* (con L. Macchiarella – M. Faser) – *Sampei* (con L. Macchiarella – M. Faser) – *Tytlyl, Mytyl e l'uccellino azzurro* (con L. Macchiarella – M. Faser).
Nico Fidenco
Bem (con Scardelletti) – *Cyborg – Don Chuck il castoro* (con P. Lepore) – *Don Chuck story* (con P. Lepore – P. Moroni) – *Fantasupermega – Sam, ragazzo del west.*
Franco Migliacci (cfr. anche *D. Meakin* e *V. Tommaso*)
Blue Noah – Carletto e i mostri (con F. Fujio – A. Kobayashi) – *Carletto che paura mi fa* (con M. Goldsand – A. Tamborrelli) – *Chobin* (con M. Goldsand) – *Daltanious – Grand Prix – Heidi* (con Bruhn – Weizierl – Wagner) – *Il Grande Mazinger* (con Argahte) – *Lupin III – Fisarmonica* (con F. Micalizzi).
Lucio Macchiarella (cfr. anche *D. Meakin*)
Babil Junior – Candy Candy – Coccinella – Conan (con M.Buzzi) – *Dottor Slump ed Arale – Giatrus, il primo uomo* (con Argante) – *Gordian – Forza Sugar – Ken il Guerriero* (con C. Maioli) – *L'ape Magà – L'orsacchiotto Mysha* (con A. Tamborrelli) – *Lulù un angelo tra i fiori – Mago Pancione Etcì* (con F. Carraresi) – *Mimì e le ragazze della pallavolo -Tyltyl, Mytyl e l'uccellino azzurro* – Mr. Baseball (con M. Goldsan, A. Tamborelli) – *Toriton* (con A. Tamborrelli).
Luigi Albertelli (cfr. anche V. Tempera e A. Martelli)
La principessa Sapphire (con Bibap) – *Monkey* (con R. Soffici).
Paolo Moroni (cfr. anche *Nico Fidenco, supra*)
Don Chuck story – Jeeg Robot d'acciaio – Ryu il ragazzo delle caverne.
Guido e Mario De Angelis (Oliver Onions)
Doraemon, gatto cosmico (con C. De Natale) – *Galaxy* (con C. De Natale) – *Marco Polo* (con C. De Natale) – *Ruy il piccolo Cid* (con J.Hidalgo – C. De Natale – D. Smith) – *Il giro del mondo di Willy Fog* (con C. De Natale).
Vito Tommaso
Gakeen, magnetico robot – Jet Robot – Ken Falco – Péline Story (con Cassella) – *Space Robot – Starzinger* (con F. Migliacci).

Mitzi Amoroso
La banda dei ranocchi – Belfy e Lillibit – Gli gnomi delle montagne – Hello Sandybell – Ikkyusan – Ippotommaso – Mademoiselle Anne – Pat la ragazza del baseball.
C. Argante
Cybernella – Daltanious – Giatrus – Il Grande Mazinger – Le nuove avventure di Pinocchio – Mimì e la nazionale della pallavolo.
C.G.M. Balestra
Koseidon – L'invincibile ninja Kamui – Muteking – Starzinger – Teppei
Barracuda
Angie girl – Belfy e Lillibit – Lo Scoiattolo Banner.
F. Carresi
I-Zenborg – Il fantastico mondo di Paul – Il mago pancione Etcci – Megaloman.
N. Carucci
Dolce Kathy – Il grande sogno di Maya – Papà Gambalunga – Il Piccolo Lord.
C. Castelluri
Hello Sandybell.
Massimo Dorati
I Cavalieri dello Zodiaco – Il ritorno dei Cavalieri dello Zodiaco.
F. Evangelisti
L'oriente di Marco Polo – Trider G-7 – Ufo Diapolon.
Mike Fraser
Babil Junior – Candy Candy – Il Dottor Slump e Arale – Forza Sugar – Lulù un angelo tra i fiori – Sampei – Superdog Black – Tyltyl, Mytyl e l'uccellino azzurro.
P. Lepore
Don Chuck castoro – Don Chuck story.
Luigi Lopez
Cybernella – Le nuove avventure di Pinocchio – Mimì e la nazionale di pallavolo.
C. Maioli
Ken il guerriero – Pat la ragazza del baseball.
Augusto & Giovan Battista, Martelli
Bambino Pinocchio (con L. Beretta) – *Gatchman – La battaglia dei pianeti* (con L. Albertelli) – *Holly e Benji, due fuoriclasse – Il Tulipano Nero – L'incantevole Creamy – Lucy May – Memole dolce Memole – La Regina dei Mille Anni.*
Franco Micalizzi
Gordian – Trider G-7 – Ufo Diapolon.
C. Rossi & A. Rotunno
I-Zenborg – Megaloman.
A. Tamborelli
Blue Noah – Carletto che paura mi fa! – Mr. Baseball – Toriton.
Vito Tommaso
Falco il superbolide – Gackeen – Gran Prix – Jet Robot – Peline Story – Sally la maga – Space Robot
Alessandra Valeri Manera
(Cfr. *Cristina D'Avena*).

Varie
Singoli
Actarus: *Ufo robot / Shooting star*, Fonit-Cetra 1978 – Actarus: *Goldrake / Vega* (Fonit-Cetra 1978) – Aiko & Company: *Hello Spank / Hello Spank* (Versione strumentale), CBS 1982 – Gli amici di Marco: *Marco / Marco* (versione strumentale), Cetra 1982 – Gli amici di Rocky: *Rocky Joe*, KTR 1982 – Andrea e Sabrina: *Il mago pancione Etcci* / Sara Kappa: *Capitan Jet*, RCA 1983 – Gli Argonauti: *Star Blazers / Star Blazers Theme*, Ariston 1980 – La banda dei bucanieri: *Capitan Harlock / I corsari delle stelle*, Fonit-Cetra 1979 – La banda di Tom: *Tommy / Mississippi*, CBS 1981 – Benedetta: *Ruy il piccolo Cid / Ruy il piccolo Cid* (versione strumentale), KTR 1982 – I Cavalieri del Re: *Yattaman* / Happy Gang: *Mr. Baseball*, RCA 1983 – I Cavalieri di Silverland: *La principessa Sapphire / La principessa Sapphire* (versione strumentale), Traccia 1980 – Chelli & Chelli: *Angie* / Riccardo Zara: *L'Uomo Tigre*, RCA 1982 – I Coccodrilli: *Monkey / Monkey* (versione strumentale), Traccia 1980 – Complotto: *Sherlock Holmes / Sherlock Holmes* (in inglese), Polygram 1984 – Condors: *L'invincibile ninja Kamui*, RCA

1982 – Il coro di Baldios: *Baldios*, Meeting – Manuel De Peppe: *Tutti in campo con Lotti*, Five 1987 – Gian Paolo Dal Dello: *La balena Giuseppina / Giuseppina non lasciarmi mai*, Ariston 1980 – Giampi Daldello: *Capitan Dick / Sceriffi delle stelle*, Five 1989 – Daisy Daze and The Bumble Bees: *Planet O (Part 1)* (sigla della prima serie di *Lupin III*) / *Planet O (Part 2)*, RCA 1979 – Cristina D'Avena: *I ragazzi della Senna* (Sigla di *Il Tulipano Nero*) / The Band of Mara: *Space Runner* (Sigla di *God Mars*), Five 1984 – Eurokids: *G.o.a.l.* / Pippo Caruso e la sua orchestra: *G.o.a.l.* (Strumentale), RCA 1980 – Fabiana: *Belle et Sebastien / Belle et Sebastien* (Versione strumentale), RCA 1982 – Fogus: *Jeeg robot*, CLS 1979 – Fogus: *Ryu il ragazzo delle caverne* / Georgia Lepore: *Un milione di anni fa*, CLS 1979 – Fratelli Balestra: *Monjiro / Teppei*, RCA 1982 – I Fratelli Grimm: *Nills Holgersson / Nills Holgersson* (versione strumentale), Fonit-Cetra 1982 – Galaxy Group: *Mazinga Z / Figli di Giove*, Meeting 1979 – Galaxy Group: *Astroganga / Maya*, Meeting 1980 – Ganymed: *It takes me higher* (sigla di *Gaiking*) / *Hyperspace*, Bellaphone Records 1978 – Guiomar: *Superauto Mach 5 go go go* / I Cavalieri del Re: *Calendar man*, RCA 1982 – I monelli spaziali: *God Sigma / God Sigma Theme* (strumentale), WEA 1981 – I nostri figli: *L'ape Magà* / Jimmy Fontana: *Piccolo Remì*, (RCA 1979 – Judo Boy: *Judo boy / Ken*, Meeting 80 – Luigi Lopez e la gang di Pinocchio: *Pinocchio perché no?* / Patrizia Pradella: *La canzone di Paul* (sigla di *Il fantastico mondo di Paul*), RCA 1980 – Lory e Daniele: *Voltus Five* (sigla di Vultus 5), CAM 1983 – A. Lo Vecchio e i piccoli cantori: *Sally sì, Sally ma* / I piccoli cantori: *Sally la maga*, EMI 1981 – Louisiana Group: *Huck e Jim / Il più forte*, Cetra 1980 – La mamma di Jonathan: *Kimba / Kimba* (strumentale), K-tel – Il mago, la fata e la zucca bacata: *Fan Bernardo / Minutino*, RCA 1979 – Il mago, la fata e la zucca bacata: *Chobin*, R-CA 1982 – Megalosingers: *I-Zemborg / Megaloman*, Arc 1981 – I Micronauti: *Daitan 3*, Traccia 1980 – I Micronauti: *Capitan Futuro / Gran capitano*, Cetra 1980 – I Micronauti: *Tekkaman / Il cavaliere dello spazio*, Traccia 1980 – I Mini robots: *Space robot / Gackeen il magnetico robot*, EMI 1980 – I Mini robots: *Jet robot / George*, EMI 1980 – I mostriciattoli: *Che paura mi fa / Carletto e i mostri*, RCA 1983 – Oliver Onions: *Marco Polo / L'oriente di Marco Polo*, KTR – Oliver Onions: *Galaxy / Galaxy* (versione strumentale), RCA 1982 – Orchestra e Coro di Augusto Martelli: *Gatchaman / 7 Zark 7*, Five 1981 – Orchestra e Coro di Augusto Martelli: *Tansor 5* / Orchestra e Coro di Augusto Martelli: *Gloiser X*, Five – Papaveri blu: *La canzone di Charlotte / A cavallo con Tex*, Traccia 1980 – Castellina Pasi: *Lupin / Lupin* (versione strumentale), RCA 1982 – I piccoli antenati: *Kum Kum / Kum Kum* (versione strumentale), Fontana 1980 – I piccoli stregoni: *Bia, La sfida della magia / L'alfabeto di Bia*, Cetra 1980 – Il piccolo coro di Lilly: *I bon bon magici di Lilly*, Meeting – I ragazzi dai capelli rossi: *Anna dai capelli rossi / Come le piume dei pettirossi*, CBS 1980 – I ragazzi di Remì: *Remì, le sue avventure / Remì, le sue avventure* (versione strumentale), Fonit-Cetra 1979 – Peter Rei: *Gundam / Bright*, Meeting 1980 – Sarah & Co: *All'età della pietra* / Superobots: *Superobot 28*, RCA 1984 – Simba: *Daikengo* / Kim: *Kim & Co*, Lupus 1982 – Sorrisi: *Piccola Lulù / Piccola Lulù* (versione strumentale), Vip 1981 – Steffi e le Mele Verdi: *Sandybell / Sandybell* (versione trumentale), RCA 1983 – Superbanda: *Ulisse / Ulisse delle galassie*, Saban Records 1982 – Katia Svizzero: *L'Apemaia / Flip*, Cetra 1980 – Katia Svizzero: *L'Apemaia va / L'Apemaia in concerto*, Cetra 1980 – Lino toffolo con la piccola Fabiana: *L'isola del tesoro / L'isola del tesoro* (versione strumentale), RCA 1982 – Veronica: *Danguard / Danguard al decimo pianeta*, Ariston 1980 – I Vianella: *Cybernella* , R-CA 1981 – Elisabetta Viviani: *Heidi*, RCA 1978 – Gli Ypsylon: *Astro Robot contatto ypsylon / Quattro supereroi*, Cetra 1980 – *Temple e Tamtam*, Meeting 1980.

Ambienti interattivi: Cd-rom, Internet

Cd-rom
Anime. La prima enciclopedia interattiva in Cd-rom sull'animazione giapponese, vol. I – Robot, a cura di Andrea Sabbatini, suppl. al periodico «Events», Varese, Due Emme Publishing, 1998.
– *vol. II – Fantascienza*, a cura di Andrea Sabbatini, suppl. al periodico «Events», Varese, Due Emme Publishing, 1998.
– *vol. III – Fantasy/Horror*, a cura di Andrea Sabbatini, suppl. al periodico «Events», Varese, Due Emme Publishing, 1998.

Internet

I siti sono stati visitati dal 30 maggio al 27 giugno 1999. Sono divisi in siti dedicati a personaggi giapponesi, a personaggi americani e a personaggi italiani ed europei. Si ringraziano *Pietro Mancuso* e *Paolo Bozzola*.

Fumetti e disegni animati giapponesi

http://www.geocities.com/Heartland/3354/Kenhome.htm
Sito che rende onore a *Ken il guerriero* e a tutti i personaggi della leggendaria saga post atomica. È fra i più visitati della rete e contiene immagini, *chatcorner* e *web-ring*, notizie, schede sui personaggi (suddivisi per scuole di appartenenza e tecniche di combattimento) e una sezione con tutti i finali più suggestivi proposti dai fan.

http://members.xoom.com/animetv/
Archivio completo delle serie TV di tutti i disegni animati giapponesi, con relativi informazioni e *links*.

http://infoedit.peg.it/irc/dball.htm
Sito italiano dedicato a *Dragon Ball*, molto curato e, soprattutto, comprendente una panoramica completa sull'universo di GOKU.

http://gol.plion.it/lfc
Sito del *Lamù Fans Club*, con una lista dei siti inerenti *manga* e *anime*.

http://www.starcomics.it
Pagina web ufficiale della casa editrice Star Comics.

http://goldrake.oasi.asti.it
Il sito contiene la storia del robot, notizie su Nagai Go, le immagini dei personaggi, gadget dal Giappone e la lista degli episodi trasmessi in TV in Italia.

http://www. etruria.net/multinews/comics/
Qui vi sono immagini di buona qualità e *links* vari per ricerche più dettagliate; a tenere banco sono sempre i super robot.

http://www. imd.it/fumetti/Comics.htm
Contiene un catalogo organizzato su tutti i siti che trattano il fumetto in rete, suddivisi per italiani, americani e giapponesi: in pratica è un motore di ricerca per fumetti.

http://www.dicamp.univ.it/du96/cartoni.htm
Sito ben documentato riguardante DAITARN 3, GOLDRAKE, GUNDAM e CAPITAN HARLOCK, con immagini di discreta risoluzione e anche disegni dei fan.

http://www.comune.modena.it/glamazonia/made_in_japan/prometeo.htm
Il più affidabile e scientifico nonché affollato sito sui disegni animati giapponesi contenente sigle (quasi tutte) in *real audio* o *mp3*, copertine degli storici 45 giri, *links* alle sigle dei telefilm americani trasmessi in Italia.

http://users.iol.it/licciardo/testi3.html
Sigle, testi e immagini per introdurre le canzoni dei disegni animati.

http://www. geocities.com/Tokyo/Flats/273/index.htm
Sito dedicato interamente al gruppo dei *Superobots* con *links* vari e *chats*.

http://www.futurnet.it/cartoon/holly&B.htm
Sito dedicato a *Holly & Benji* (*Captain Tsubasa*), con storia, profili dei personaggi, immagini e (novità interessante) il *Fantacalcio* di *Holly & Benji*.

http://www.teklab.it/utenti/bypho/testi/anime/
Racchiude tutti i testi in giapponese delle sigle dei cartoni più popolari con traduzione in italiano a fronte, mettendo in risalto le parecchie travisazioni che ricorrono ogni volta che nel nostro paese viene importato un *anime*.

http://kame.usr.dsi.unimi.it:1111/IAC/madfaq.html
A questo indirizzo si trovano le risposte, nonché i tentativi di interpretazione più vari, riguardo le domande più frequenti poste dagli appassionati di *anime* sui finali delle storie e le eventuali continuazioni (di solito fantasma...).

http://hinomaru.simplenet.com/Links/cartoni.html
Chatroom sui disegni animati giapponesi trasmessi in Italia negli anni Settanta e Ottanta con petizione telematica relativa, preferibilmente da sottoscrivere (*submit*), con l'obiettivo di trovare un'emittente disposta a riproporli. *NB* Super Tre del Lazio è stata la prima ad aderire a questa interessante iniziativa.

http://www.geocities.com/Tokyo/1552/
Tutti i *links* ai *manga* e agli *anime* suddivisi per genere: robot, sportivi, sentimentali, storici, maghette ecc.

http://www.simona.com
Sito molto scientifico dedicato all'introspezione psicologica dei personaggi più rappresentativi del mondo dei fumetti e dei *cartoons*, con relativa classifica.

http://www.davi.it/lenders
Interamente dedicato agli *anime* sportivi e ai videogiochi tratti dai relativi disegni animati; all'interno si può accedere al *web-ring*.

http://www.italway.it/lupin/index.html
Tutto sul ladro gentiluomo più famoso della terra: LUPIN III. episodi TV, OAV, gadget, galleria multimediale, raffronti storici e mappe itineranti degli OAV e di qualche episodio TV.

ftp://kame.usr.dsi.unimi.it/pub/IAC/
La maggiore e più antica raccolta italiana di materiale *anime* e *manga* (immagini, suoni, video).

http://www.poli.studenti.to.it/tpa/
Una delle maggiori raccolte mondiali di immagini (oltre 19.000), prevalentemente di *anime* e *manga*.

http://takahashi.simplenet.com/
Fan club di Rumiko Takahashi.

http://bertola.eu.org/conan/
La prima e più grande pagina italiana dedicata a CONAN.

http://www.adam.eu.org/
Associazione per la Difesa di Anime e Manga: contro tagli e censure.

news:it.arti.cartoni
Il più grande *newsgroup* tematico italiano.

http://hinomaru.simplenet.com
Ottima la sezione dei link.

http://www.poli.studenti.to.it/~iacjap/
La *mailing list* per imparare il giapponese (*on line* da settembre 1997).

http://www.geocities.com/TelevisionCity/Set/2723/
Sito dedicato alla cantante Georgia Lepore.

http://www.geocities.com/Hollywood/Set/8965/
Sito ufficiale degli Oliver Onions.

Altri siti internazionali

http://serpent.org/
http://www.anipike.com/
http://www.nausicaa.net/
http://www.animearchive.org/
http://www.tokyo-3.co.jp/

Fumetti, cartoons *e giocattoli americani*

http://www.disney.com/
Il mondo Disney: «di tutto, di più» sui personaggi, la storia, gallerie di immagini, *files* multimediali e *on-line shopping* per comprare gli articoli più vari dalle videocassette (in VHS o in NTSC – sistema Usa) ai pigiamini e le magliette per bambini, dai pupazzi ai Cd-rom. Grafica di livello superiore.

http://www.dccomics.com/
Sito ufficiale della DC Comics, contenente a sua volta i siti di SUPERMAN, LOBO, BATMAN & ROBIN. Ottima la grafica e molto esauriente l'archivio di notizie, immagini, servizio *on-line* per richiesta di arretrati e acquisto merchandising (*official licensed*).

http://www. marvel.com
Sito ufficiale della Marvel Comics: al suo interno tutto sull'UOMO RAGNO, SPIDER-MAN 2099, gli X-MEN e gli altri personaggi Marvel. Interessante e funzionale lo schedario fotografico con tutte le copertine di tutte le testate e gli episodi cross-over e team-up, ovvero che vedono l'incontro fra protagonisti di serie diverse.

http://www.uexpress.com/ups/comics/
Sito ufficiale della Universal Press Syndacate, che racchiude l'universo Hanna & Barbera e quello cinematografico per ragazzi MGM – Metro Goldwin Mayer – quelli di *Tom & Jerry* per intenderci, e dei vari *Ghostbusters*, *Indiana Jones*, *Back to the future*... All'interno le schede e le immagini dei personaggi più esilaranti come i *Flintstones*, *Dick Dustardly*, *Bull Winkle*...
http://www.comicdepot.com//comxlinx
Motore di ricerca per *comics* americani con *links* ai personaggi più famosi e anche a quelli meno ricercati (e conosciuti) in Europa.
http://www.warnerbros.com
Sito ufficiale con una marea di animazioni dei *toones* più amati del pianeta: TITTY & SILVESTRO, BUGS BUNNY, DUFFY DUCK, PORKY PIG, YOSEMITE SAM, MARVIN IL MARZIANO, gli ANIMANIACS e tanti altri. Ovviamente al suo interno lo *shopping corner*, le immagini e gli appuntamenti in TV su *tutte* le emittenti della Terra (compresa Italia 1)!

Fumetti italiani ed europei
http://www.bvzm.com/bonelit.html
Sito ufficiale della Sergio Bonelli editore, una sorta di tappa obbligata per gli appassionati di MARTIN MYSTERE, DYLAN DOG, NATHAN NEVER, NICK RAIDER, TEX WILLER, LEGS WEAVER, ZAGOR... Moltissime notizie e poche immagini a colori, molto curate inoltre le biografie dei protagonisti e coprotagonisti della varie serie.
http://www.agora.stm.it/Al.Martinelli/alanford.htm
Sito interamente dedicato alla TNT e al mitico ALAN FORD con le tavole più rappresentative del fumetto, le trame degli episodi ed il *guest-book* per contatti tra gli appassionati che intendano dibattere o scambiarsi del materiale.
http://users.iol.it/project.comex/index.html
Il sito più completo riguardante la storia e le avventure di DIABOLIK e della sua compagna EVA KANT. Contiene la guida degli episodi, dei personaggi principali e le quotazioni degli albi.
http://www.bayside.net/users/lorenzo/DylanDog.html
Sito non ufficiale ma ben allestito sull'INDAGATORE DELL'INCUBO. Racchiude statistiche varie sulle storie, le donne di DYLAN, le battute di GROUCHO e i vari raffronti con libri e film trattanti i vari temi come ad esempio il diavolo, i fantasmi, gli Ufo, le streghe, i serial killer... Inoltre compare una sezione con le curiosità, le biografie degli autori e disegnatori e con la lista degli episodi inediti pubblicati su «Comic Art», «TV Sorrisi & Canzoni», opuscoli anti droga ecc.
http://www.geocities.com/SoHo/cafe/1680
Sito ufficiale di LAZARUS LEDD inglobante la lista degli episodi, le schede dei personaggi, le *locations* e le informazioni necessarie per reperire materiale vario fra cui il Cd interamente dedicato a LAZARUS.
http://www.rccr.cremona.it
Sito ufficiale del comune di Cremona, all'interno del quale si trovano le pagine del «Centro Fumetto 'Andrea Pazienza'».
http://www.asterix.tm.fr/
Sito ufficiale *made in France* dedicato al gallico e a tutti i suoi amici.

Indice

Mazinga Nostalgia
Storia, valori e linguaggi
della *Goldrake-generation*

Presentazione, *di Alberto Abruzzese* 5
Premessa 9
Introduzione
Immaginari giovanili e fantanostalgie 13

Parte prima I RAGAZZI DELLA VIA PÁL
0. L'immaginario eroico pretelevisivo. Una nota metodologica 27
0.1. Dal Superuomo al supereroe 29
0.2. *Ibridismo*: metà di qua, metà di là 31
0.3. Dalla casalinga all'avventuriera 33
I. Generi ed eroi pretelevisivi 37
I.1. Sulla fiaba 37
I.1.1. Fiabe e mangiadischi tribali 40
I.1.2. Personaggi e ideologie 42
I.2. Botte e lacrime 44
I.3. Guerrieri, cavalieri, pirati e scienziati 48
I.3.1. Miti 49
I.3.2. Tipi leggendari 50
I.3.3. Romanzo fantastico 53
I.3.4. Romanzo d'avventura 55
I.3.4.1. Scenario selvaggio, 56' – I.3.4.2. Scenario esotico, 58 – I.3.4.3. Scenario urbano, 61 – I.3.4.4. Scenario fantasy, 64 – I.3.4.5. Scenario fantascientifico, 65 – I.3.4.6. (Piccola digressione), 66
I.4. Il cinema. Eroi di celluloide, ma... 68
I.5. I disegni animati. Eroi di «cartone» 72
I.5.1. Due parole sui cortometraggi. Buoni e «cattivi» 72
I.5.2. I lungometraggi. Accontentare tutti 76
I.6. I fumetti. Eroi di carta 78

I.6.1. Eroi per bambini 78
I.6.2. Eroi dell'avventura 80
I.6.3. Il fumetto «femminino» 83
I.6.4. Dal *nero* al «porno» all'italiana 84
I.6.5. Alcuni eroi degli «zii» 86
II. Un po' di (proto)televisione 97
II.1. Da LASSIE a CALIMERO 97
II.2. Come si pavoneggiavano 101
II.3. «Violenza» dei disegni animati? 105
II.3.1. Dal «cinecartoon» al «telecartoon» 105
II.3.2. «Non violenti»? 108

Parte seconda FIORI, VALVOLE E *CARTOONS*
0. Preambolo. Non solo Giappone 115
0.1. Supereroi con superproblemi 115
0.2. La fantascienza in TV! 120
0.3. *Cartoons* televisivi. Un'«aserialità» seriale 121
I. Dal Giappone con colore 127
I.1. «Cenni sull'universo»: note sui primi *anime* 128
I.2. L'*affaire* computer: *cahier de doléances* 131
II. Al cuore della questione. Generi e linguaggi degli *anime* 140
II.1. Generi e temi degli *anime* 142
II.1.1. Il genere *classico* 144
II.1.2. Il genere *feuilleton* 152
II.1.2.1. La *soap-opera*, 160
II.1.3. Il genere *umorismo* 162
II.1.4. Il genere *bambini* 163
II.1.5. Il genere *magia* 165
II.1.6. Il genere *sport* 168
II.1.7. Il genere *avventura* 177
II.1.8. Il genere *fantascienza* 185
II.1.8.1. I *supereroi*, 186 – II.1.8.2. Le *epopee*, 190 – II.1.8.3. Gli *anime* e l'ornitorinco. Le *guerre spaziali*, 197
II.1.9. Il genere *robot* 199
II.1.9.1. TETSUWAN ATOM o dell'ibridismo, 199 – II.1.9.2. E venne MAZINGA, 201 – II.1.9.3. Gioco di squadra e robot componibili, 209 – II.1.9.4. Oltre i robot, 214
II.2. Non solo *anime*: i serial *live action* 215
II.3. Note sui codici espressivi degli *anime* 217
II.3.1. Grandi occhi e *full animation* 217
II.3.2. Perché paragonare? 221
II.3.3. Qualche esempio 225
II.3.3.1. Design dei personaggi, 225 – II.3.3.2. Cenni sulle tecniche di ripresa, 228 – II.3.3.3. Tempo e spazio, 230 – II.3.3.4. Metafore visive, 234 – II.3.3.5. Il suono, 235
III. *Anime* nella tormenta 251
III.1. Breve cronaca di un'«invasione» 251
III.1.1. In televisione 252
III.1.1.1. Cronologia essenziale, 257
III.1.2. In edicola e in libreria 260
III.1.3. Dal giocattolaio 261
III.1.4. Gli adattamenti 266
III.1.4.1. Deturpare un *anime*, 268
III.2. «Alabarda spaziale!» 277
III.3. *Anime* e informazione 286
III.3.1. Le parole magiche: sesso & violenza 291
III.3.2. In principio era GOLDRAKE 298
III.3.3. Il caso *Ken il guerriero* 299
III.3.4. Presunzione di fallo 302
IV. Musica, *sensei* 307
IV.1. Italia e Giappone a confronto 308
IV.2. Musica «di consumo»? 310
IV.2.1. Le musiche robotiche 312
IV.2.2. Le musiche sportive 313
IV.2.3. Le musiche delle grandi saghe 314
IV.3. Deliri del testo 315
IV.4. Note sugli autori 316
IV.5. Nostalgici e puristi 319
V. È più forte TEX o MAZINGA? 323
V.1. Un confronto pacifico 323
V.2. Piccoli *otaku* crescono 325
V.2.1. *Second Impact* 326

Parte terza MAZINGALLERY
0. Quaranta «pesi massimi» 331
1. Heidi, 334 – 2. Remì, 335 – 3. Anna dai capelli rossi, 337 – 4. Lady Oscar, 338 – 5. Candy Candy, 340 – 6. Lady Georgie, 343 – 7. Kiss Me Licia, 344 – 8. Cara dolce Kyoko, 346 – 9. È quasi magia Johnny, 348 – 10. Lamù, la ragazza dello spazio, 350 – 11. Dottor Slump, 352 – 12. Gigi la trottola – C'era una volta Pollon, 353 – 13. Yattaman, 356 – 14. L'ape Maia – L'ape Magà, 358 – 15. Il fantastico mondo di Paul, 360 – 16. L'incantevole Creamy – Magica magica Emi, 362 – 17. Arrivano i Superboys! – Holly & Benji, due fuoriclasse, 364 – 18. Jenny la tennista – Rocky Joe, 367 – 19. Mimì e la Nazionale di palla a volo – Mila & Shiro, due cuori nella pallavolo, 370 – 20. L'Uomo Tigre, il campione – Tiger Mask II, 372 – 21. Sasuke, il piccolo ninja – Judo Boy, 374 – 22. La spada di King Arthur, 377 – 23. Lupin III, 379 – 24. Occhi di Gatto, 381 – 25. Ken il guerriero, 382 – 26. Cyborg, i nove supermagnifici – Babil Junior, 385 – 27. La battaglia dei pianeti – Kyashan, ragazzo androide – Hurricane Polymar – Tekkaman, 387 – 28. I Cavalieri dello Zodiaco, 391 – 29. Star Blazers, 392 – 30. Capitan Harlock, 395 – 31. Galaxy Express, 397 – 32. Conan, il ragazzo del futuro, 400 – 33. Mazinga Z – Il Grande Mazinga, 403 – 34. Space Robot – Jet Robot, 405 – 35. Atlas Ufo Robot, 407 – 36. Jeeg robot d'acciaio, 413 – 37. Daitarn 3 – L'invincibile robot Trider G7, 415 – 38. Daltanious – Zambot 3, 417 – 39. Gundam, 421 – 40. Robotech, 423

Parte quarta APPENDICE, CONCLUSIONI E APPARATI
Appendice
La saggistica italiana su manga *e* anime 429
Conclusioni
Il peggio è passato (forse) 433
Glossario 437
Riferimenti mediagrafici 443